BANDAI BRAIN BANK MEDIA

ビークラブ 2

B-CLUB

ホビー誌の流れが変わる！

■Ζガンダム変型特集■蒼き流星レイズナー設定集■モデリングマニュアル■SFXメイク／ゾンビマスク■ダーティペア・メイクアップテキスト■出渕裕／オーラファンタズム■開田裕治／Bトーク■人材企画募集

Aランクは、プロフェッショナルです。

MODELER

小田 雅弘	佐藤 直樹	田中 豊光
草刈 健一	岩瀬 昭人	熱田 幸夫
石井 和夫	岩瀬 公人	高山 滋
あさの まさひこ	千草 巽	今井 幸次
秋山 徹郎	小澤 勝三	平野 克己
伊藤 宏之	三星 政広	白井 武志
ひらおか としえ	十川 俊一郎	今池 芳章
速水 仁司	藤田 幸治	大上 敦志（順不同）

ILLUSTRATER

石橋 謙一	北爪 宏幸	近藤 和久
開田 裕治	永野 護	加藤 純
上田 信	大河原 邦男	居村 眞二
長谷川 政幸	佐久間 良	北崎 拓美
増尾 隆幸	高田 明美	園田 健一
出渕 裕	雨宮 慶太	鳥山 劣
宮島 浩一		鴇田 洸一
尾上 政則	小森 誠	水縞 とおる
成田 亨	池田 和弘	杉原 昌子
	本森 隆史	加藤 洋之
板野 一郎		後藤 啓介（順不動）

Bランク……それが〝Bクラブ〟が求める人材です。

Bランクは、〝セミプロ〟です。アマチュアの位置にいながら、プロクラスの仕事が出来る人のことですね。そんな埋もれた人材に、バンダイは仕事をしてもらいたいのです。上にAランクと表示された方々の名前は、ここ2年間にバンダイの仕事をしていただいたり、現在、仕事をお願いしているモデラーとイラストレーター（マンガ家、デザイナーも含む）です。このほかにも、シナリオ、小説、テレビ企画、またはカメラやコンピューターなどのテクニカル分野まで拡げてみたいと考えています。Bクラブは単なる模型雑誌ではありません。読者の参加によってふくらむ〝マルチ・メディア・マガジン〟なのです。

もっと、プラモのこと….
おしえて下さい

岡本 麻耶(アーツ・ビジョン)

1/100SCALE FULL SCRATCH MODEL

Gディフェンサー

う〜ん、でかすぎるんじゃない…このGディフェンサー! これは言い訳なんだが、最初にGディフェンサーの設定が出来て、その次にGフライヤー、戦闘モードのMKIIディフェンサー(スーパーガンダムともいうらしい)の設定が最後に来たので、全体のバランスをつかみにくかったのです。だが、このGディフェンサーは(設定どおりじゃないが)ちゃんと変型します!

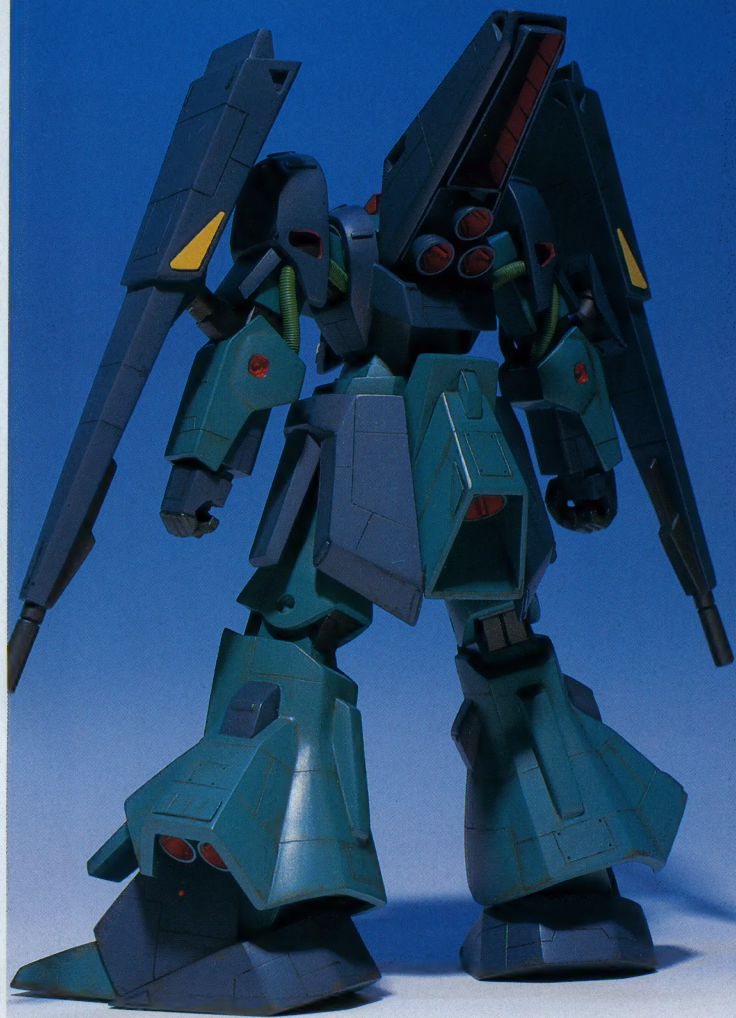
by 千草 巽
TATSUMI CHIGUSA

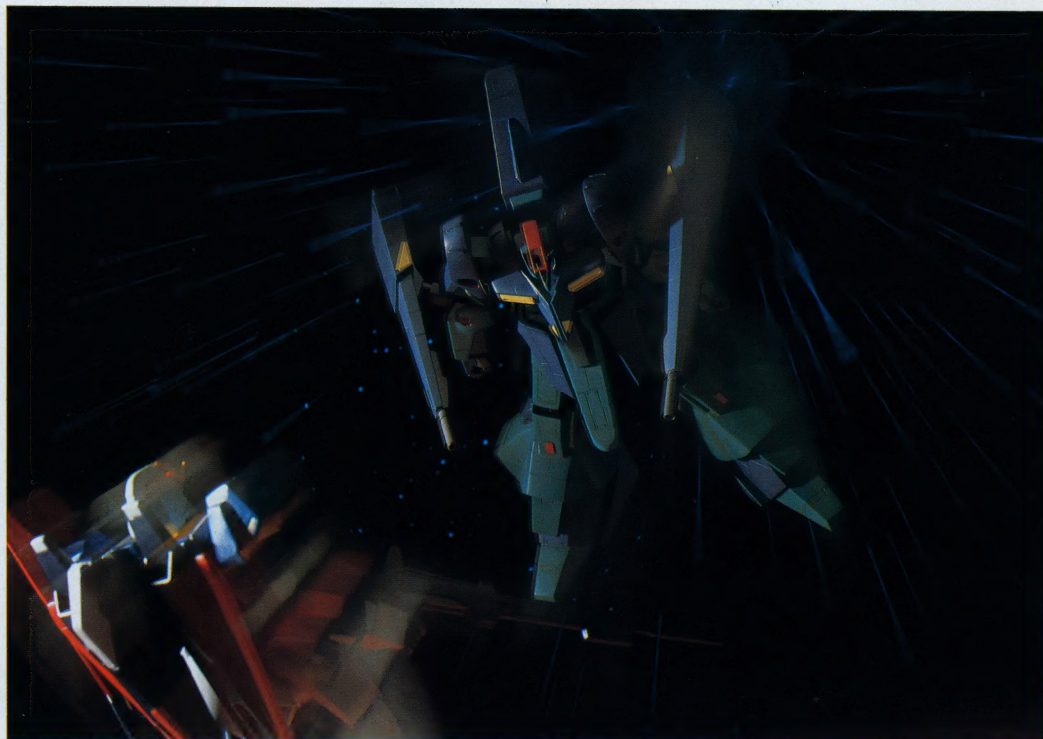
1/100SCALE FULL SCRATCH MODEL

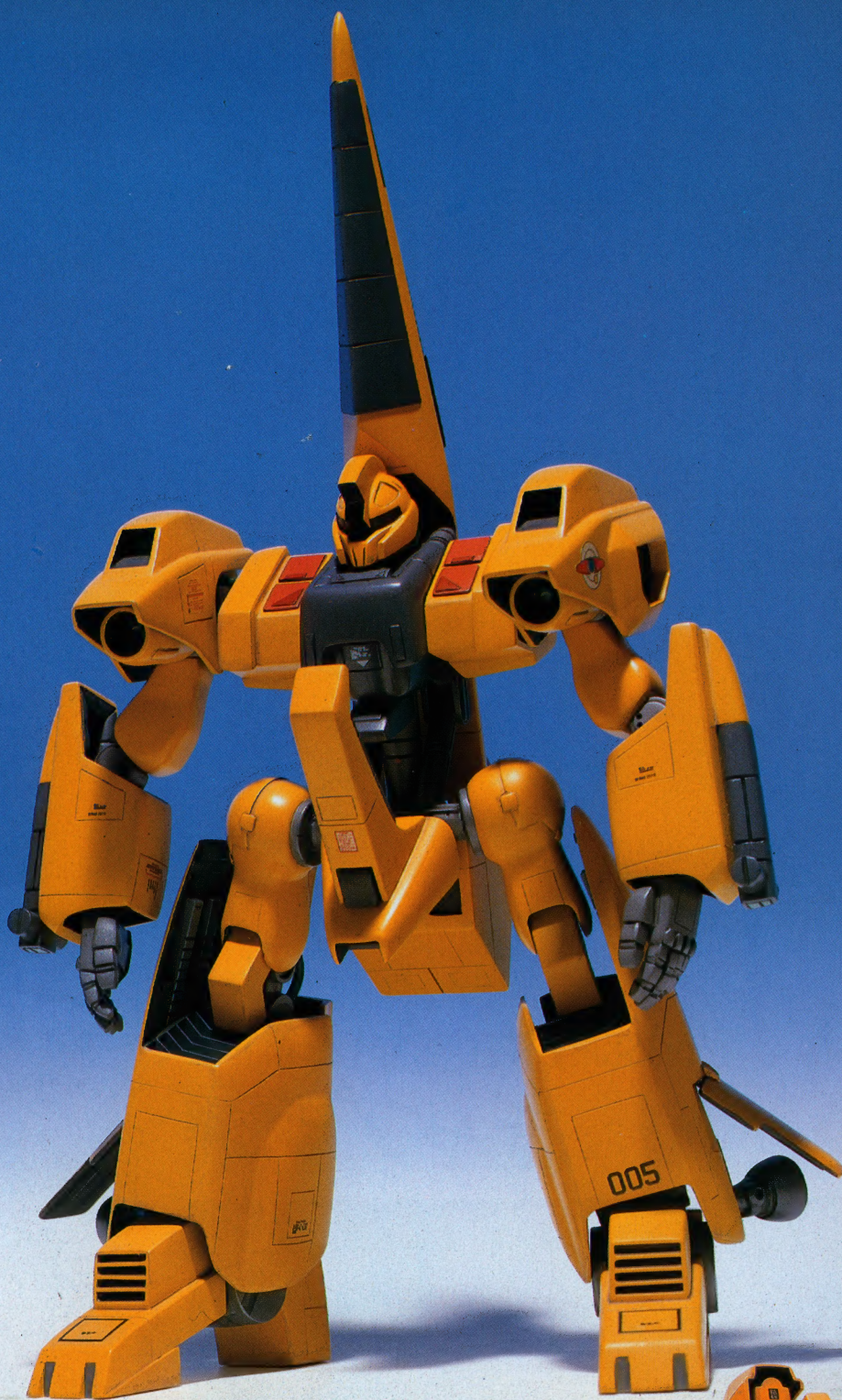
ガブスレイ

メッサーラが出たあたりから、どうもモビルスーツとは思えないようなメカニカルデザインが続出しているようですが、この〝ガブスレイ〟もそういった傾向を代表するものでしょう。まあ、もっとも30話以降のハンブラビ、パラス・アテネ、ガザCあたりになるとさらにかっとんでしまいますが……例によって、すっかりおなじみになったリック・ディアス以来の粘

土造型でこの微妙な曲線を持つモビルスーツに挑戦してみることにしました。パーツは粘土から作っていますが、型取りしてプラキャストにおきかえました。もちろん、変型などできるはずはありません(とひらきなおって)が、粘土をモビルスーツに変型させたから、かまへんやろ!

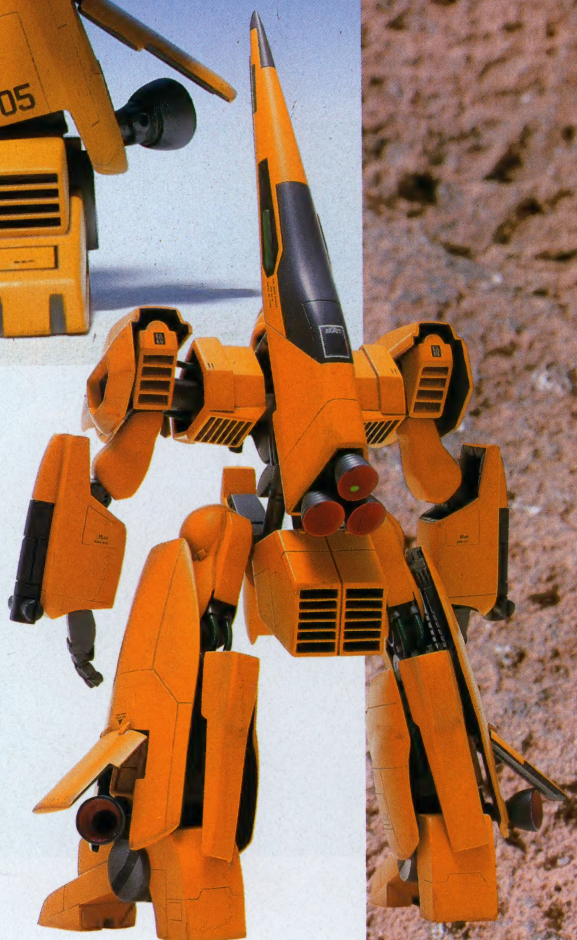
by 速水 仁司
HITOSHI HAYAMI

1/153SCALE FULL SCRATCH MODEL

ギャプラン

可変モビルアーマー(モビルスーツ?)ギャプランは、パイロットが女性だったせいか(サイコガンダムも作ったし)たいへん気に入り、スクラッチしてみることにしました。基本的に1/144ガルバルディβの足とリック・ディアスの脚をベースに製作したので、スケールは1/153という中途半端なものになってしまいました…ギャプランはもともと宇宙用に開発されたもので、第23話から再登場しています…ところで、ヤザン・ゲーブルは好きになれないキャラクターですね(あたりまえか?)

by小林 とおる
TOHRU KOBAHASHI

1/100SCALE FULL SCRATCH MODEL

メタス

はじめは、B級ヘビーメタルみたいと思ったけどアニメになると意外にかっこいいMSなんですね。それよりもエゥーゴのパイロットになったユイリィがよいのかな……。

by 樫木 篤司
ATSUSHI KASHIKI

ACTION MODELING

1/144SCALE KIT

Zガンダム＆ジムII

アニメのように、派でなアクションポーズにしてみたい！ そこでポリキャップではできないアクションポーズへの改造ポイントをおしえよう！

by 西口 裕久
HIROHISA NISHIGUCHI

ONE POINT MODELING

1/144SCALE KIT マラサイ

バリュートシステム

ハイザック用に作ったリバリュートパックが、そのまま
キットのマラサイに取りつけることができました……

〈本誌ではこのバリュートパックのパーツ(プラキャスト製)を販売します。詳しくは、40ページを。〉

by小林 とおる
TOHRU KOBAYASHI

Beautiful Figure

Sayla in Bathroom

by ひらおか としえ (FIGURE)
TOSHIE HIRAOKA
＋
開田 裕治 (ART)
YŪJI KAIDA

「ゼータガンダム」が始まって、もう7ヶ月になります。シャア、ブライト、ミライ、アムロ、カイ、ハヤト、フラウ、そしてカツ、レツ、キッカと前作のキャラクターはほとんど登場したのに、セイラだけは出る気配さえありません。一応、シャアがグラナダの自室で幼い時に撮った写真を見入る場面(8話）とフラウがアムロに「セイラさんのことが忘れられないのでしょう…」と迫る場面（13話）があったけど…。7年たって、24歳。大人の色気を感じさせるセイラを見てみたいものです。そんなわけで、セイラのフィギュアを作ろうかということになったのです。どうせ、作るのなら入浴場面がいい…それは、前作37話「テキサスの攻防」にありました。連邦軍はソロモン攻略戦で勝利を収めた。ホワイトベースは敵艦の掃討作戦につきパイロット達はしばしの休息を得た。しかしそれも長く続かず、総員起こしの警報がホワイトベース内に響く。バスタオルを素早く体にまいて浴槽から出るセイラの言葉がいい…「命びろいのあとのいいお風呂だったのに…」。ちょっと作画がいただけなかったのですが、劇場版第3作「めぐりあい宇宙（そら）」ではちゃんと描き直されました。また、セイラさんというとどうしてもあのヘアースタイルでなければピンとこないのですが、この場面では髪をアップにしてタオルを巻いています。

タオルがあっては体が見えないし、頭も帽子みたいになってしまうので、髪はアップに（ピンでとめてるんでしょうか）したままにしました。フイギュアをおもしろく見せるために鏡に姿を写しているディオラマにまとめました。ですから、アニメには無い画面になってしまったわけで、まあ、ホワイトベースを降りた後の入浴場面とでも考えてください。余談ですが「めぐりあい宇宙」の総コンテにはこの場面の後、セイラがパンティを着ける所があったとか…。富野総監督の小説によれば、地中海を望むどこかの土地で暮らしているということですが、くどいようだけどZガンダムにセイラを出して欲しい！

PAINTING GUIDE

100 SHIKI を金色で塗ってみよう

by小沢 勝三
KATSUMI OZAWA

皆さんは、もう、100式のキットを作ってみただろうか？　どうせ作るなら、ペインティングガイドの指示にある基本色(黄色＋白とオレンジを少量)ではなく、金色に塗ってみたいと思うでしょう……しかし、一言に金色と言ってもたくさんあって、エナメル、ラッカー、水性etc…それぞれ特徴があって、その仕上りは異なるのです。

今回、試してみた〝金色〟のカラーは6種類。①Mr.メタルカラーゴールド217番、②Mr.カラー9番ゴールド、③水性ホビーカラー9番ゴールド、④タミヤ カラー・エナメルX12番ゴールドリーフ、⑤ハンブロール16番ゴールド、⑥Mr.カラー48番クリヤーイエロー。なぜ、クリヤーイエローが入っているのかは、後で解説します。

キットの説明書には「…金色のプラスティックカラーコーティングが施されている」とありますが、おそらく、現在、車などの塗装に用られているウレタン塗料と同様のものであると考えれば、模型用の各種塗料での表現も可能だと考えられる。しかし、全高19.2mもの大きさを144分の1に縮少していることを忘れてはいけない。つまり、ゴールドメタリック塗装の事をかなり遠くから見た感じになるのではないか？　この作例では、その点を考慮して、いちばん金の粒子が細かいと考えられるMr.メタルカラーのゴールドをピースコンで吹き付けてやった。このメタルカラーは乾いた後にやわらかい布でこすってやることで表面はかなり金属的に仕上げることができる。作例ではさらに金みがき用のパウダーも併用してあるが、バインダーのアップ写真でわかるようにかなり赤の強い金色に仕上っている。このメタルカラーには弱点がある。それは磨いて完成したからといって、うかつに手で持つと表面に指紋がついてくもってしまうのと、他の色で塗装した部分に金色がつきやすいということだ。これは、どうしようもないので、完成後にトップコートを吹き付けるといい。(1のバインダーのみの写真は、磨いたままの状態だ)

1

Mr.メタルカラー〈グンゼ産業／150円〉

メタルカラーは3回以上、吹き付けてやらないと、磨いているうちに下地が出てしまうので注意しよう。また、完成後は色落ち防止のためにトップコートをコーティングしてやらなくてはいけない。しかし、そのためにメタルカラーの持味が失われてしまうことがある。(上の作例)

2

Mr.カラー(ラッカー系)〈グンゼ産業／100円〉

こちらも、やはり、やや赤味の強い金色に仕上る。本物の金でいうなら純金ではなく、14金ぐらいの色だろう。塗装面の強度も充分で金粒子も目立つ事はない。一般的に使用するなら、このカラーは合格だ。この手の金属色全体に言える事だが使用前に塗料は良く混ぜておくことが必要だ。

3

水性ホビーカラー(アクリル系)〈グンゼ産業／100円〉

このカラーは、独特の仕上りをするので他人と違った仕上げを望むなら、このカラーを奨める。というのも混入されている粒子は、銀色で塗料全体はクリヤーイエローというもので、さらに、この銀粒子が荒いためにメタルフレーク仕上げという感じで塗り上る。光があたるとキラキラして、なかなか美しい。

4

タミヤカラー(エナメル系)〈タミヤ／100円〉

グンゼ産業の各カラーとは色味が異なっている。どちらかというと、このタミヤの方が純金にほとんど近い色だと思う。粒子も細かく、表面強度も充分だ。ただしエナメルなので胸部や他の色を上から塗る場合にエナメル以外は使用不可ということを忘れないように。

5

ハンブロール(エナメル系)〈輸入品／180円〉

タミヤの物よりも粒子が荒い感じがするのと、色がやや濃い目である。あとは乾燥がやや遅いのが弱点になるが、仕上りは、なかなか見ばえがする。エナメル系カラーは塗りムラが出にくいので筆塗りには適している。100式のように面取りの多いキットに塗るにはふさわしいといえよう。

6

Mr.カラー・クリヤーイエロー〈グンゼ産業／100円〉

先ず、同社のアルミ泊を貼り込み、その上からピースコンでクリヤーイエローを吹き付けたもの。この方法はアルミ泊を貼り込むのに高度な技術と時間が必要になる。根気よく作業を続ければ、金メッキを施したような、すばらしい仕上りとなる。

バンダイはG・K(ガレージキット)に負けない巨獣モデルを作った……実は、これみんなソフトビニールなんです!

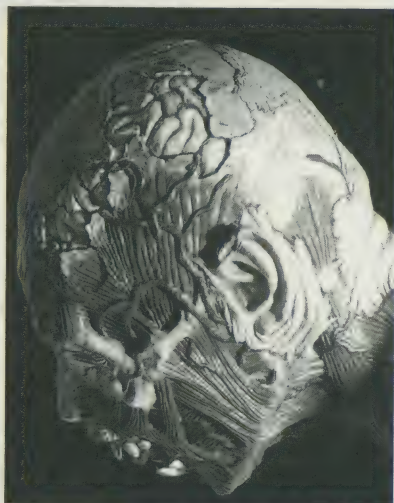
●ペイントした人
by 雨宮 慶太
KEITA AMEMIYA

JUSPION

久々の巨大怪獣物という事でスタートしたジャスピオン!いろいろ賛否両論がとびかっていますが、巨獣の出来は特筆もので、造型のレインボー造型企画の大きな功績だと思う。(鬼太郎のおっかむろも、すごかった)さてソフトはというとこれがまたぬいぐるみをそのまま小さくしたようで本当に良く出来てます。ウルトラシリーズの物も何体か塗装した物がありますが、ガレージキットとほぼ同じ手順で、中性洗剤で良く洗って気になる箇所はパテでうめます。最初の塗装は、模型用の水性アクリルを使って筆で塗ります。この時、体色に近いツヤ消しの物だと後ですごく楽に塗る事が出来る。次は絵画用の水性アクリルを(リキテックスが一番いいみたいです)使って好きなように絵具を置いていく次第です。仕上げはいつもマットスプレーをかけてます。目と口はクリアーでギンギンに光らせておしまい。巨獣にはもっと大暴れしてほしいですね。という事でTVの方も見て下さい!

by 浦野 克人
KATSUTO URANO

ZOMBI MASK

アメリカではＳＦＸメイクをとりいれたホラー映画が大流行なのに、日本の映画界ではその必然性が今ひとつ認められていないようだ。しかし、モデラーの中にはＳＦＸメイクを志向する人達が増えている。ここに紹介するゾンビのマスクを製作した浦野克人くんは18歳の学生だ。

■DETA

原型・油土
材質・ラテックス
（ドン・ポスト社製）
塗料・水性アクリルカラー
（艶出しに、エポキシ系塗料を使用）
その他・歯はポリ、目は塩ビ製、
製作期間・１９８５．４～７
（粘土原型）
１９８５．８
（マスク仕上げ）

いくら、ホラー映画のファンが増えたといっても、「げっ、気味が悪い！」といった感想を持たれるでしょう……そんな、ゾンビマスクを作ったのが私です。このマスクは、人間の頭よりはやや小さ目（といっても、ちゃんと被れます）に作ってあります。自然の骨格の形のままに作ると、やたらと頭が大きくなってしまい、被った時に不格好なものになってしまいます（ゾンビは人間の死体です…死んだ人の頭の骨が膨れ上がることはないでしょう）そこで、ある程度、デフォルメする必要があります。ほかにも口を開けたり、脳を露出させたりして雰囲気を出したのですがどうでしょうか……やはり、「気味が悪い！」ですか？

ところで、皆さんはこのようなマスクやプラモにとどまらず、モデラーにとってより良い作品を作るというのはどういうことだと考えられてますか？良い作品を作るには技術が必要でしょうが、それ以上にセンスと造型力の方が重要だと私は思うのです。例えば、ここに造型がうまくセンスも良い人間と、造型やセンスはそれほどではないが技術は抜群という人間がいたとします。この二人がマスクを作った……どちらが、見た目には優れた物を作るでしょうか？　たぶん後者でしょう。しかし前者に情熱さえあれば、やがて後者を追い抜けるでしょう…。技術に関しては、ＳＦＸブームで各種の手引書が出ており、それらを読めばよいでしょう。センスも映画や特集本を見ることによってみがかれていくでしょう…私は、それよりも造型に異常な情熱を燃やしている仲間を持つことが重要だと思います。よく〝モデラーは孤独だ〟という人がいますが、一人で作っていると、どうしても自分の欠点を見抜くことが出来ず、ひとりよがりになってしまいます。ここは他人のアドバイスによって欠点を修正し、他人の作品を見ることによって、良い所を吸収し、自分の作品の質が高まっていくのです。

そのような仲間をさがすのは、とてもたいへんなことだと思います。あまりに自分よりセンスのある人だと、その人の影響をモロにうけてしまうし、センスが自分より下の人だと、あなたをほめるだけで満足し、仮にけなされたりすると「なんだ、こいつ」と思ってしまい、技術の向上はあり得ないでしょう。

自分とは同等か、ちょっぴり上位の人がふさわしいのです。そして、気の合う相手だったら、そのグループの作るものはどんどんと良いものになっていくと思います。

私も、今では、高度なテクニックというものをある程度は理解できるようになりましたが中学に入るまではプラモさえ、ろくに作ったことはありませんでした。私がその頃、住んでいた所は、すごい田舎で、周りは一面の茶畑。家の近くには模型店はおろか本屋すらなかったのです。ですから映画も学校で見る教育映画ぐらいしか見られませんでした。でも、物を作ることは好きで、いろいろと手先を動かしていました。中学になって東京へ移ることになりましたが、学校はそれほど楽しい所でありませんでした（あたり前か？）。

そんな時、学校の近くの本屋で立ち読みした『宇宙船』という本がありました。これが創刊号で〝アマチュアが作ったＳＦモデル〟という特集が私の心をたかぶらせたのでした。昔のＳＦ映画、スポンジで作るゴジラの作り方をレインボー造型にいらっしゃる品田冬樹さん（この頃はアマチュアだったそうですが）が解説してたりする記事もありました。この特集を見たおかげで、プラモを始め、物作りへの情熱がわいてきました。さらに、この後、同じ『宇宙船』の造型コンテストに応募した事をきっかけに、ＳＦライターの聖咲奇氏に会い、氏を通じて、今、つきあってる仲間を知ったのです。さらに、この〝Ｂクラブ〟を通じて、ホラーファンやＳＦＸメイクの好きな仲間を見つけたいですね。だから、「気味が悪い！」なんていわないで！」

最後に、このマスクを作った参考資料（そんな物があるのかって？）ですが、人間の肉体の構造（骨格、筋肉の付き方）を単に説明するだけでなく、彫刻を作る時の目の表現方法まで幅広く説明している美術解剖学の本『生体の観察』（メディカルフレンド社、中尾喜保著）を使用しました。どんな怪物を作るにしても、やはり肉体の基本構造を知らなくてはリアルな物は作れませんからね。フイギュア作りをしている人も、是非、買うべきですよ。

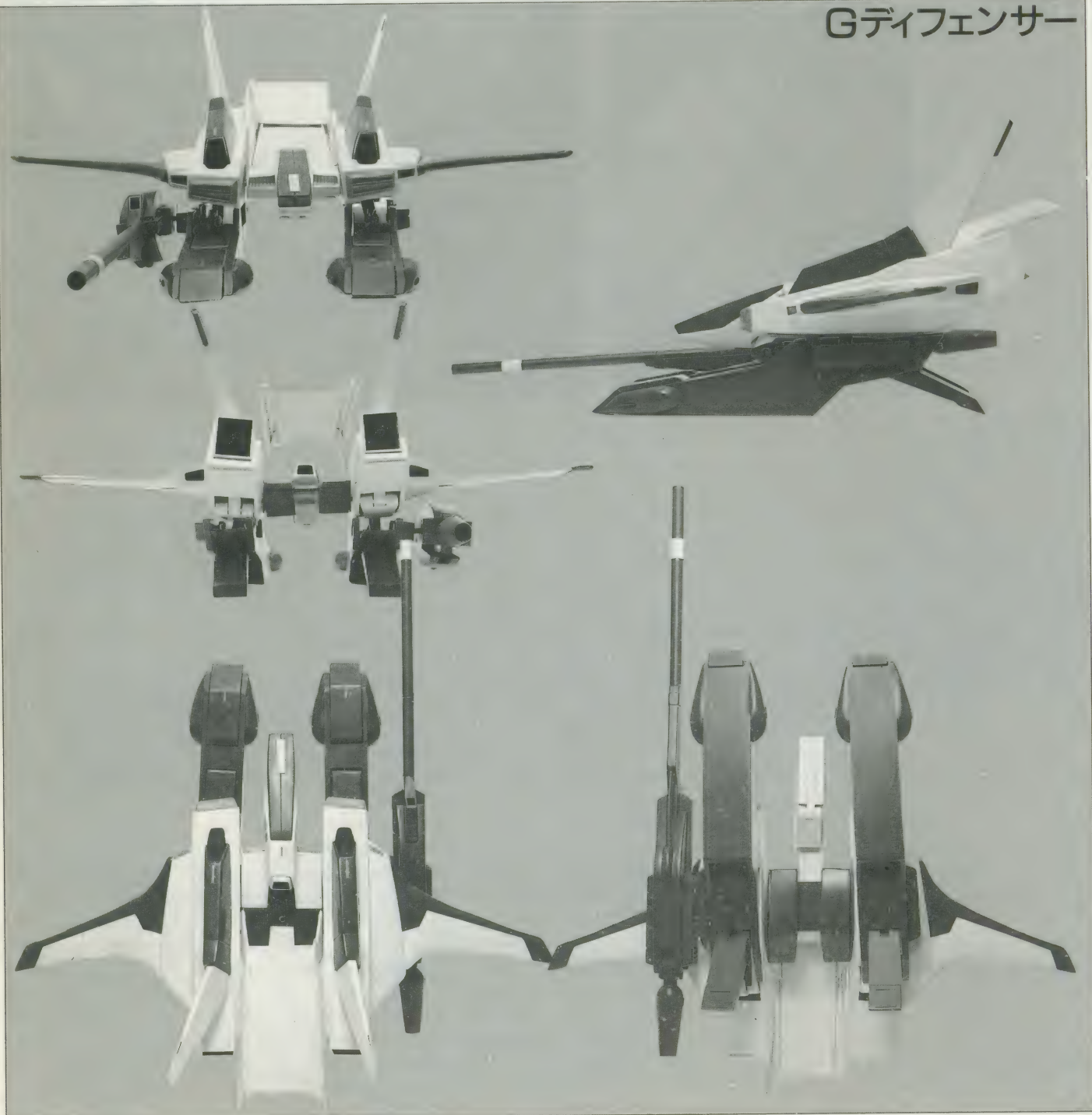
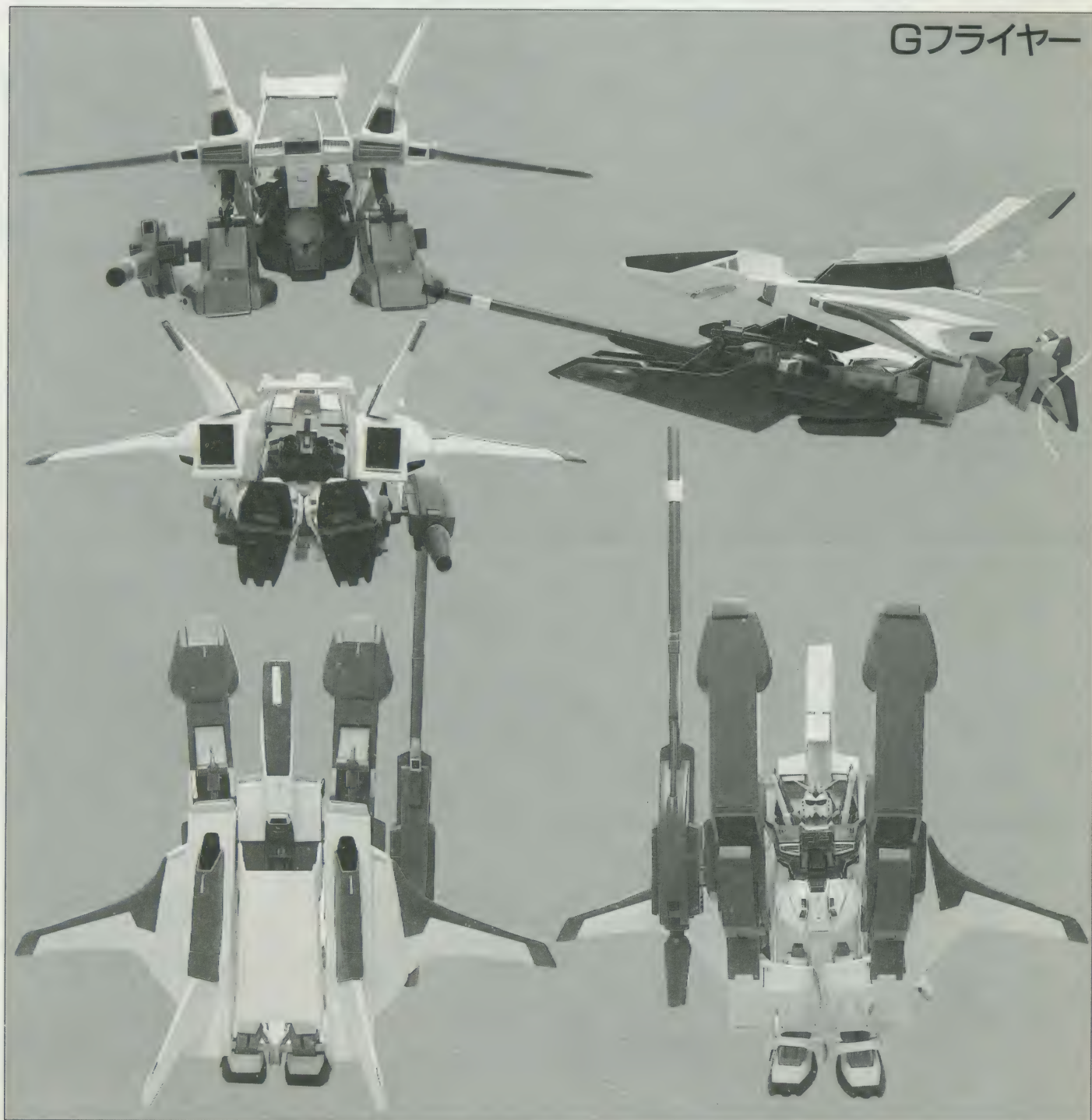
Modeling Manual-1

Gディフェンサー完全変型モデル

■DETA
製作・千草 巽
全長・315mm
全幅・223mm
スケール・1/100
製作期間・1985.7（25日間）

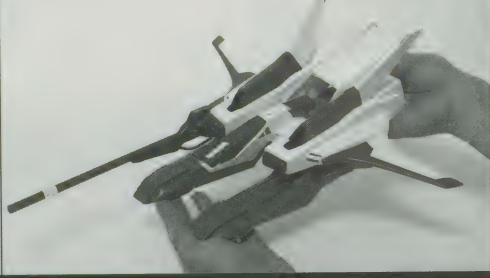
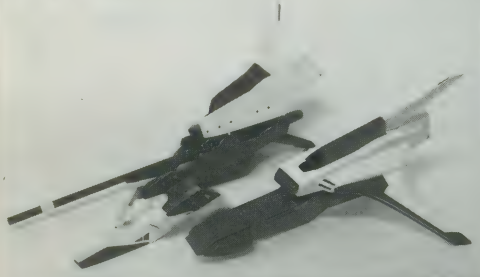
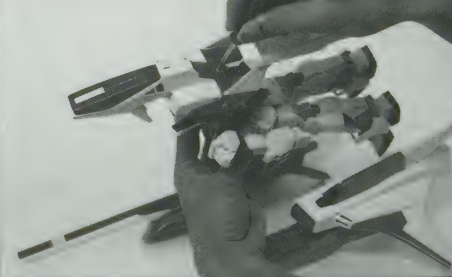
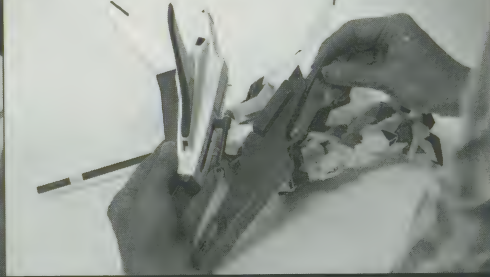
「完全変型させよ」これが今回のテーマでした。
なにせ本誌には速水氏、小林氏といった超強力なモデラーがひしめきあっているのですから、ただ形にしたというだけの作例ではお話になりません。
また、立体的に映えるデザインだろうかという疑問もありました。カラー指定を見て、リアルタイプディティールにしようという案も消滅してしまいました。残る突破口は「変型」しかありません。

Ζガンダムという番組の特徴は出て来るメカがかたっぱしから変型してしまう点にあります。ならば立体物も変型が要求されるのも当然です。ただデザイン上の問題からほとんどのメカがそれを成し得ないのではありますが。このGディフェンサーは多少の問題に目をつぶればどうやら変型が可能のようです。
本誌のモデラーとして変型可能なメカのスクラッチを割合てられた事は非常に幸運な事でした。

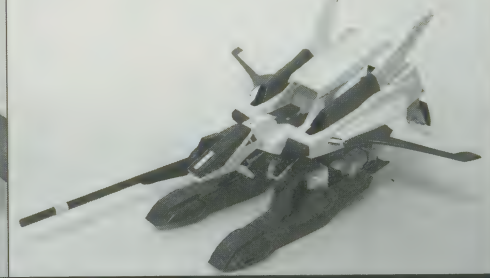
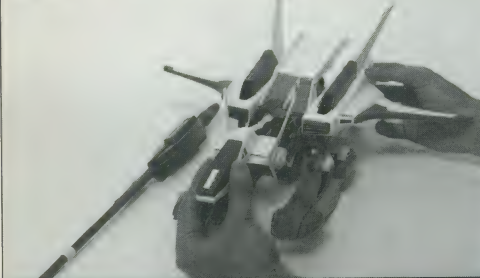
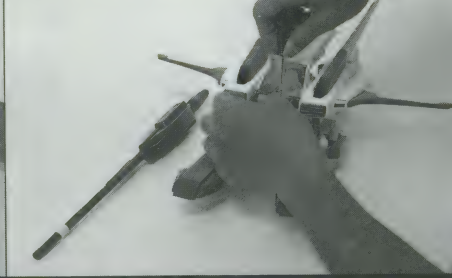
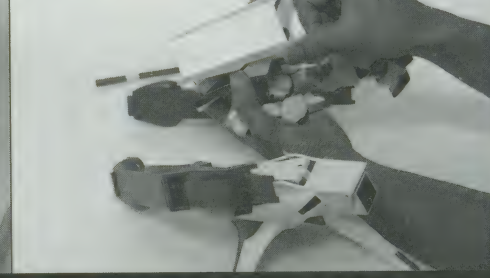
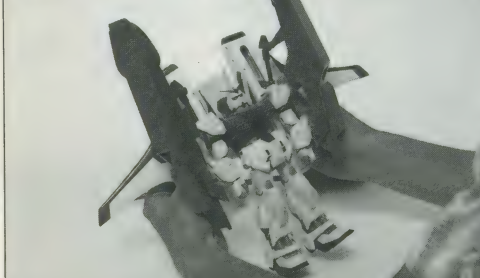
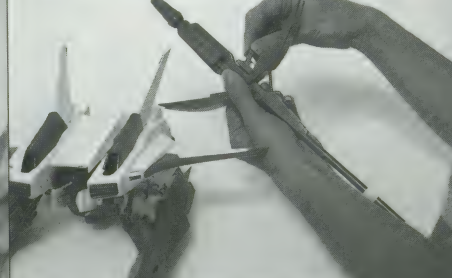
Gディフェンサー

Gフライヤー

このGディフェンサーの変型をお見せしましょう!

1 ガンダムMKⅡとGディフェンサー。ガンダムMKⅡはハイメタルをディテールアップしたものだ。

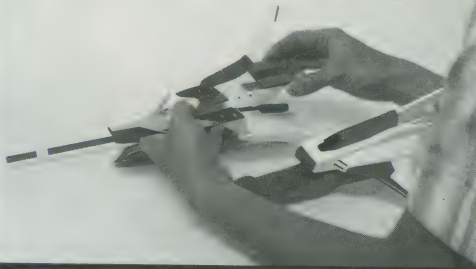
2 この状態のものがGディフェンサーと呼ばれる。前作のGアーアーに対応するガンダム強化パーツ。

3 作例のGディフェンサーは非常に頑丈に作られている。ヤワな作りでは撮影に耐えられないのだ。

5 完全に外した状態。エンジンポッド部内側に取外しピン用の穴があいている。

6 脱出カプセル部をガンダムMKⅡに取付ける。取付けはビス止めによる。これは強度の為。

7 マウントアップライト部を展開する。強度的に不安なので、キットは金属パーツになる事を希望したい。

9 脚フックを出す。ガンダムMKⅡの位置をうまく調整しながら行う。

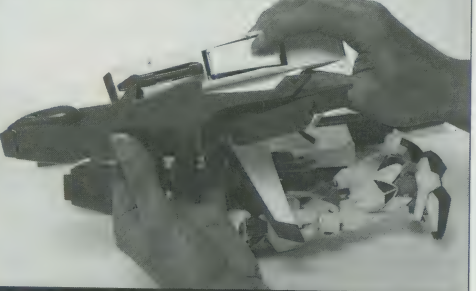
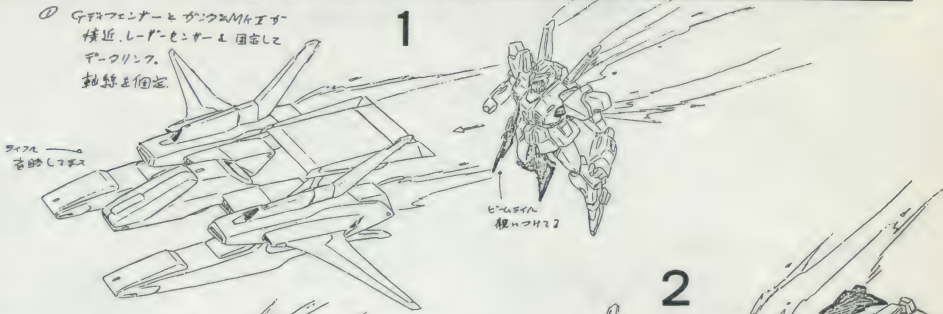
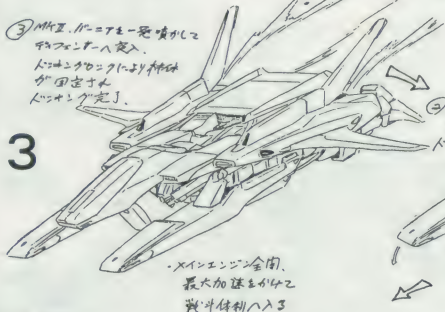
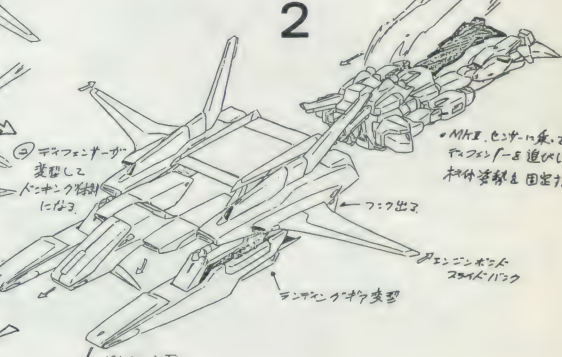
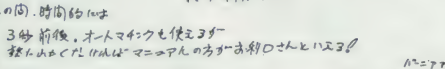
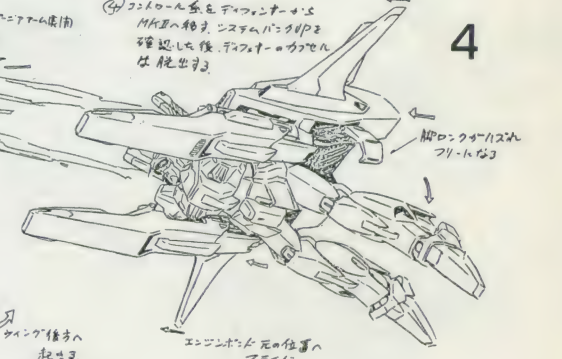
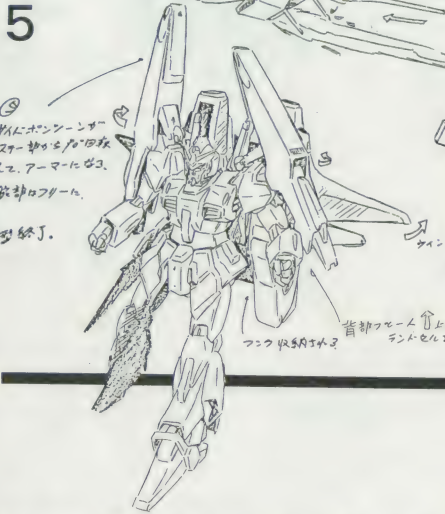
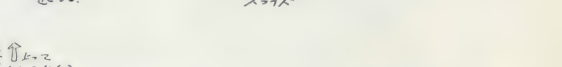
10 エンジンポット部と脱出カプセルを合体、ランディングギヤを変形させる。

11 ヘッドカバーをひらけばGフライヤーは完成する。マウントアップライト部の角度がミソである。

12 MKⅡディフェンサーに変形させる為にポンツーン部よりガンダムMKⅡの腕を外す。

13 本来なら合体したまま変形するのだ[illegible]せた方が作業がやりやすい。ロングライフルも外す。

14 バーニヤスタビライザーを前方に移動させる。脱出コックピットカプセルはこの時外してしまう。

16 エンジンポッド部と脱出カプセル基部を合体させ、ポンツーンの角度を調整する。

17 ロングライフルのシールドを展開する。動力パイプはライフル本体にすべり込むようにして収納される。

18 ビームライフルから持って来たグリップをロングライフルに差込み、ガンダムMKⅡに持たせる。

Gディフェンサー、ガンダムMKII、ドッキングパターン

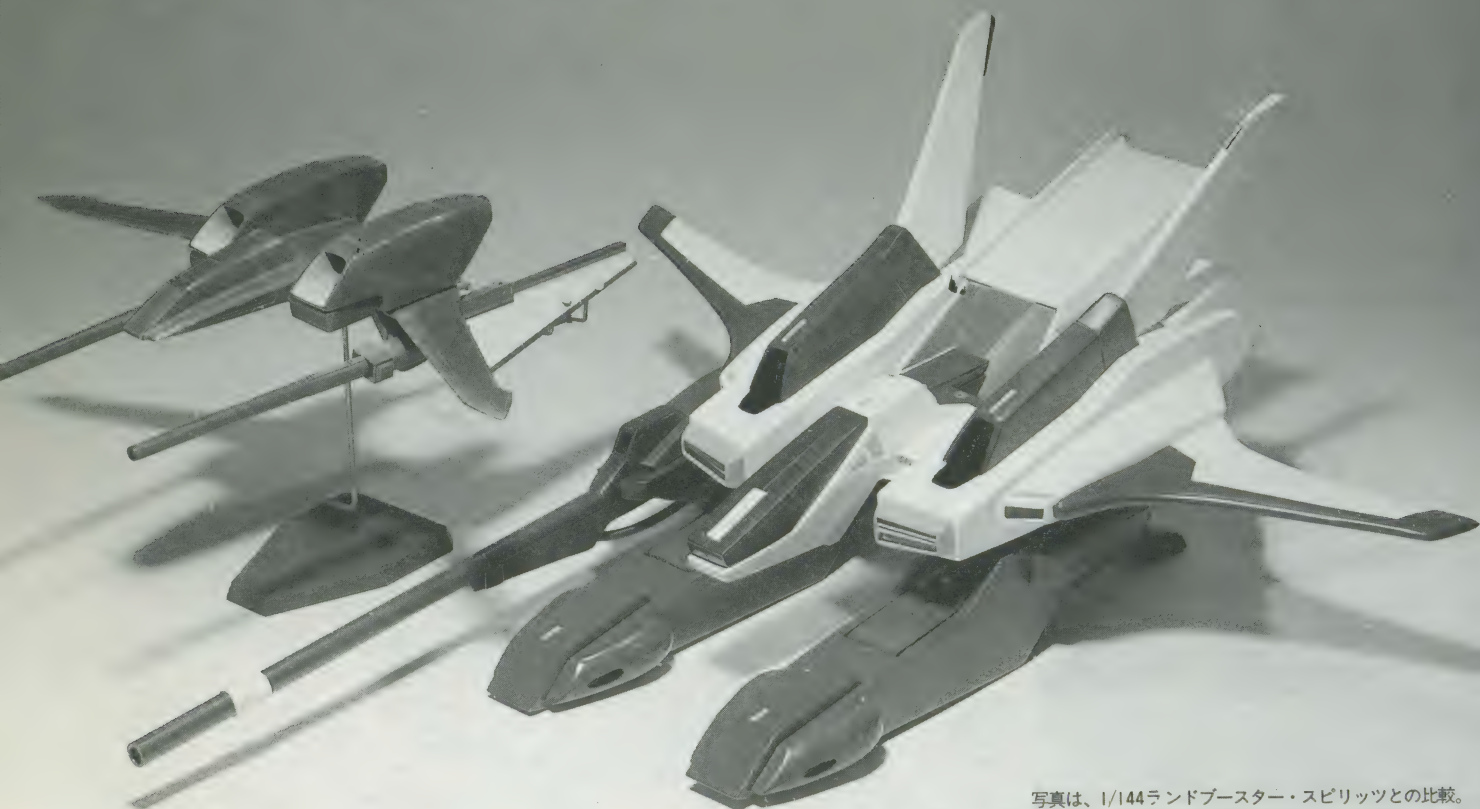
4 脱出カプセル部とエンジンポッド部を外す。設定ではスライドするようだが、作例は取外し式である。

8 ガンダムＭＫIIの腕をポーツーン部に合体させる。ここがうまくはまらないと全体に影響が出る。

このＧディフェンサーは本誌の作例という訳だけでなくキット化の際の試作モデルという役割が与えられていたので、このような完全変型モデルとして立体化した訳であるが、やはり平面を立体に起すのは様々な問題があるものである。立体化不可能というようなデザインまである。
これは明らかに平面のみでデザインを行おうとした為の弊害である事は間違いない。ならば解決方法は簡単である
立体でデザインする事。デザイン画を描き、決定稿としてしまう前に一度立体物を作ってみて検討してみるのだ。
立体物に問題があればデザイン画を修整すればいいし、問題がなければそのまま決定稿にすれば良い。
確かに手間はかかるがもう平面の御都合主義は沢山だ。

15 ポンツーン部を最後尾ちょっと手前まで後退させ、かたむかせたのち、90度回転させる。

19 ポンツーン部はかなりフリーに動かせるので、様々なポーズを作る事が出来る。

数多い変型メカ中の数少ない変型可能なメカ

立体物として見た時のＧディフェンサーの変型、ドッキングパターンだが、「Ｚガンダム」の変型メカ中では最も変型可能であろうと思われるメカの一つである。しかし御多聞にもれずやはり無理がある
一つはＧフライヤー時とＭＫIIディフェンサー時のＧディフェンサーパーツのサイズの違いである。
デザイン画を一目見てもその違いが明らかであるのだからこれは弁解の余地は無いだろう。このメカは明らかに玩具化一体化を意識したものなののだからこういった基本的な部分はしっかりと押さえていて欲しい。サイズの違いが立体物の印象に多大な影響を及ぼすことはいまさら書くまでもない。
このサイズの狂いはどこから来たか。Ｇフライヤー時、ポンツーン部に肩が入らない。これだけの理由である。つまり、ポンツーン部と肩のドッキング部分のデザインを多少変更してやれば良いのである
その程度のデザイン変更ならばしごく簡単だし、特に問題があるとは思えない。
もう一つはバックパックの合体パーツ部分である
設定通りの形状ではバックパックは合体出来ない
また、どのようにしてバックパックが固定されるかも明示されていない。バックパック合体時にパネルがたたまれるとあるが、このギミックも立体の製作の際は手間がかかるだけであまり意味を持たないであろう。この部分は死角になってしまい、あまり外見上はこだわる必要のない所なのだから、もっとシンプルに無理の無いもので良かったのではないか。
脱出コクピットカプセルにも問題がある。あのバーニヤは一体どこから出て来るのか？
その他にはヘッドカバーが長すぎるかなと思われる程度のもので他には問題が無いようである。
とにかく、変型が可能なメカではある。

いやあ…とにかくでっかいメカなんですね。

さて、その製作法は?

写真は、1/144ランドブースター・スピリッツとの比較。

このGディフェンサーは、合体、変型をし、その範囲内でデザインに忠実に作る事を前提としました。これは試作品として、デザイン画をそのまま立体に起し、立体的にした時のポイントをつかまえる為です。

もう一つ要求されたのは、プラモキットのガンダムMKIIとハイメタルのガンダムMKIIどちらにも合体出来るようにという事です。

2つのガンダムは微妙にプロポーション、サイズが異なっているので、その両方を合体させるには、それなりの余裕を持たせる必要がありました。

サイズが巨大化の方向をたどったのはこれが理由の一つです。

Gフライヤーと、MKIIディフェンサーはデザイン上で明らかにサイズが異なります。どちらのサイズをとるかですが、MKIIディフェンサーのサイズを取るとプロポーションは良いのですが、MKIIフライヤーにする事は出来ません。MKIIフライヤーのサイズを取ればMKIIディフェンサーにする事は出来ます。プロポーションに問題が出ますが。これが巨大化の理由の2つ目です。

今回はいつものように図面を引いていません。すべて現物合せです。これは図面を引く為にはまずMKIIの図面を作らなければならなかった事と、デザイン的にシンプルな面構成だったので、プラ板に直接図面を描き込むようにして作った方が合理的だと思ったからです。

サイズ出し用のパーツとして、ポンツーンを先に作りました。これはMKIIの肩のサイズから幅を割り出して長さを決めました。このポンツーンですが、デザイン画のサイズだと肩が入らないんですね。これが巨大化の理由の3つ目です。仕方が無いので、最底必要なサイズを決めて、長さは少し短か目にしました。その為に、多少太ってしまったのです。

ポンツーン部はプラバンの箱です。プラ板を切り出して貼りつけていくという最も基本的な工作です。ただ、大きいものなので、貼り合せ部分の整形は大き目の金ヤスリでゴリゴリやってやらなければいけません。

ポンツーン部が出来上ったら、次にエンジンポッド部を作ります。これもプラ板の箱です。脱出カプセル部も、バーニヤスタビレイザーも全てプラ板ですが、黒いコックピット部分はエポキシパテです。エポキシパテのかたまりではあまりにも勿体無いので、バルサを芯として入れてやります。

主翼等はバルサを削出してバキュームフォームにかけるといういつものやり方です。さて、これで形は出来上ってしまうのですが、今回のヤマ場は可動パーツ部にありました。

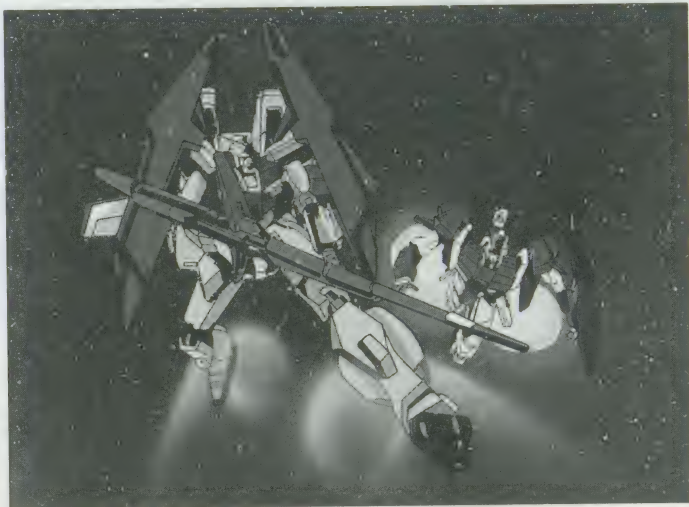
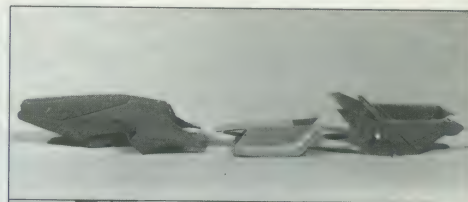
何せ、何度も可変させるであろうし、パーツが大きい、つまり重いのです。

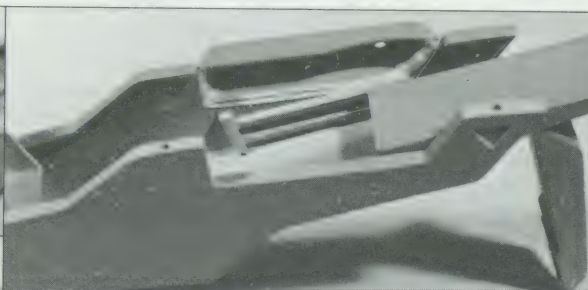
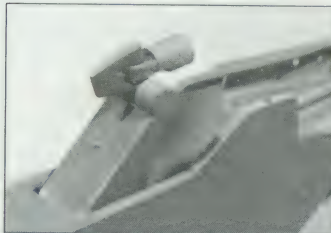
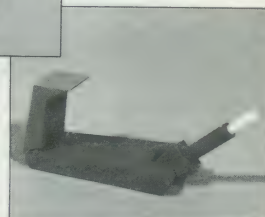
これはもうポリキャップを作るしかありません。

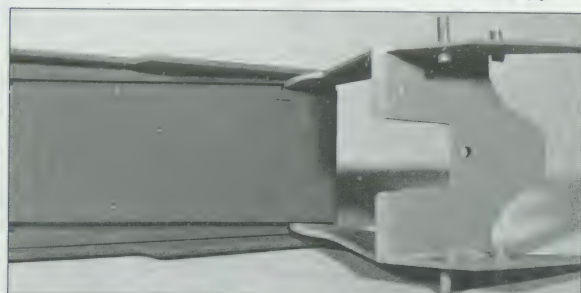
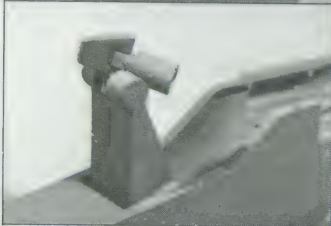
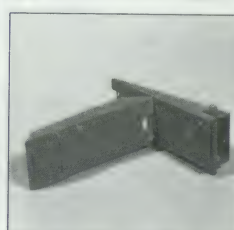
ポンツーンとエンジンポッドをつなぐバー及びマウントアップライト部は相当な強度が必要でしょう。しかもこれを設定通りの可動にさせなければなりません。

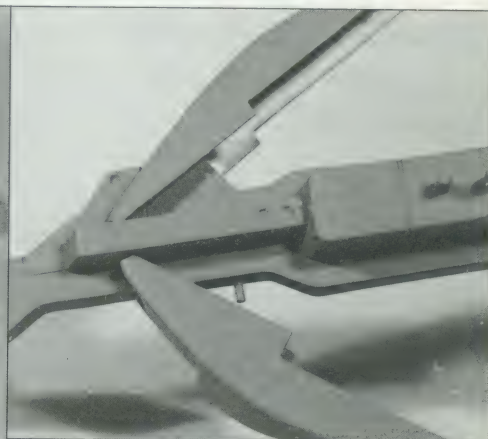
ポリキャップは有り物をプラパイプの中に仕込んで使う事にしました。ポリキャップは接着出来ませんから。

また可動部の接着には瞬間接着剤+プラ粉をまぜた物を使います。セッターのかわりにプラ粉を使うのです。経験的にこれが一番接着力が強いようです。その他の部分にも出来る限りポリキャップを使っています。そのおかげで、撮影中、6~7回変型を行いましたが、一度も壊れませんでした。床に落とした事もあったのに。

塗装は設定のままで塗りました。スジ彫りも行ず、マーキングもせず、とにかく壊れにくく、頑丈に作る事を念頭に置いていたので、オモチャっぽい作例になってしまった点は否めません。

▲バキューム用の原型。プラ板でガイドを作り、バルサを削り出す。よく質問される事だが、この原型自体はそれほど表面処理を行う必要は無い。プラ板のバキュームパーツを表面処理すれば良い。これも80番までしかヤスっていない。

◀▲脱出カプセル部分。設定上、本体との接合ギミックはスライドレールのようだが、作例ではピンで取り外して行う形態にしてある。これはスライドレールのギミックが大型化してしまうからだ

▶脚フック。中折れ部分にポリキャップは使われていないが、取付けバーにはポリキャップが使われている。

▲ランディングギヤのスライドレール部分。２ミリ角のプラ棒でスライドレールが作られてる。これ以上大きくなると腕が入らなくなってしまう。

▲エンジンポッド部分。内部に脚フックの取付けパーツが見える。ポリキャップが使用され、脚フックは差込み式。

▲エンジンポッド取付部分とバーニヤスタビライザー。バーニヤスタビライザーはプラ板の積層によってスライドレールが作られている。

▲ランディングギヤ。可動部分にポリキャップは使われていないが設定通りの可動が可能。

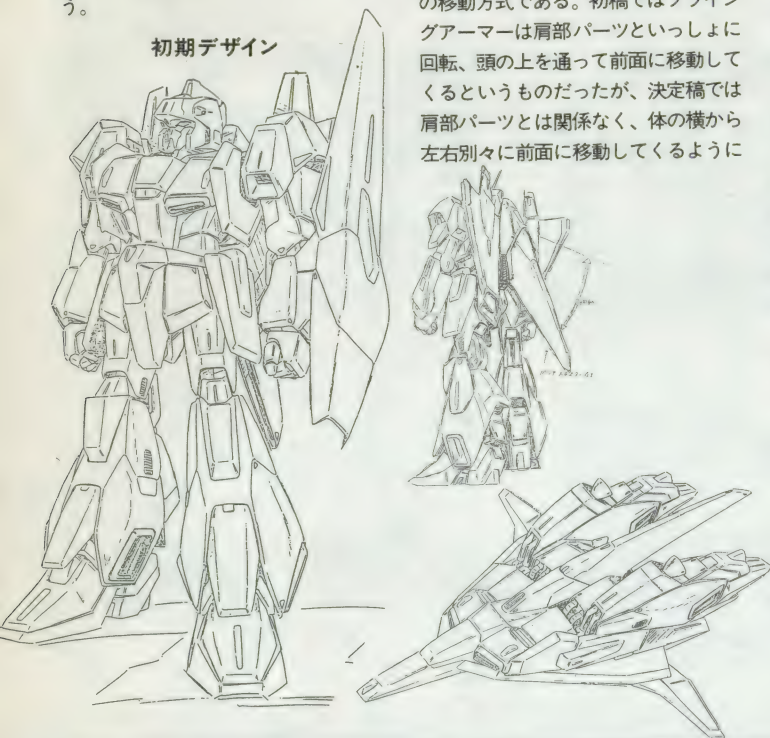
▲サイドポンツーン可動部分のジョイントアームの動き。強度がかなり要求される部分である。

▲巨大なロングライフル。全長が37センチもある。プラパイプとプラ板によって作られている。可動するシールドにポリキャップは使われていない。グリップはＭＫⅡのビームライフルを切り取ったもので、取り外し式になっている。

Zガンダムの変型について考えてみよう

バンダイから10月に発売されるZガンダムの100分の1キットは、アニメ設定通りの変型が可能となっている。しかし、そのためにアニメの作画のようなプロポーションを維持する事は難しい。
現在(9月中旬)、100分の1Zガンダムは金型製作中であるため可変機構の検討用に作られた、試作モデルとアニメ設定を比較し、プラモデルにおける変型モデルの可能性を考えてみよう。

by 南　信寿
SHINJU MINAMI
(変型玩具評論家)

過去ロボットアニメに登場した変型ロボット中、最も複雑な変型を行うのではないかと思われるのがこのZガンダムである。変型ロボットはその変型パターンが興味の焦点になる事は間違いなく、また3Dファンはそこから一歩進んで、立体物になった時本当に設定と同じ様に変型するのだろうかと言う点に興味を持つだろう。ここではその立体の際の変型について考えてみよう。

初期デザイン

Zガンダムのデザインはアニメヒーローロボット中最も難産だったと言われる。したがって当然準備稿が多数存在するが、決定稿と初稿を例にとる事にする。

初稿から決定稿まで、なぜデザインを変更しなければならなかったか。これはデザイン上の理由と変型都合上の理由との2つがある。

大きな相違点はフライングアーマーの移動方式である。初稿ではフライングアーマーは肩部パーツといっしょに回転、頭の上を通って前面に移動してくるというものだったが、決定稿では肩部パーツとは関係なく、体の横から左右別々に前面に移動してくるようになっている。これはフライングアーマーの本体とのジョイント部が非常に長いものになってしまうという理由があったようだ。この変更によって、外部に露出し、腰サイドアーマーと接合する予定だった肩部アーマーは腕といっしょに胴体内部に収納される方式になっている。これは同部にウェイブライダー時のデザインの整理という意味あいも持っていたようである。

また決定稿で後方に移動するロングテイルスタビライザーの基部も変型都合上にさほど影響のない事からこれもデザイン上の問題であろう。

その他では頭部の4本ヅノ、背中の形状等があるがこれらもデザイン上の問題であって変型それ自体とはあまり関係がないようである。

初稿が上り、様々な修整が加えられ、決定稿が提出されるまで実に3ヶ月かかっている。

デザイン面での問題はともかく、変型都合上で修整が加えられたのは当然、立体物にした時の為である。立体という壁がなければ極端な話、ゲッターロボで良い訳なのだから。

では立体物のZガンダムを見てみよう。

モビルスーツ形態からウエイブライダーに変型可能なモデルとして最初に作られたものだ。

Zガンダムが現実に存在するとすればこういうカッコになるという訳だ。

一目見て感じると思うがこれは設定画とだいぶ形が違う。またその違いが立体としてカッコ良く見せる為のデフォルメでないという事も簡単に想像がつく。(頭は旧ガンダムのまま)

またその変型も設定と多少違いが見られる。

なぜそうなってしまったのだろうか。

ポイントは3つある。1つは胴体、つまり肩の幅の間に頭と腕が収納されなければならないという点である。

頭と腕を収納するにはどの位のスペースが必要になるだろうか。

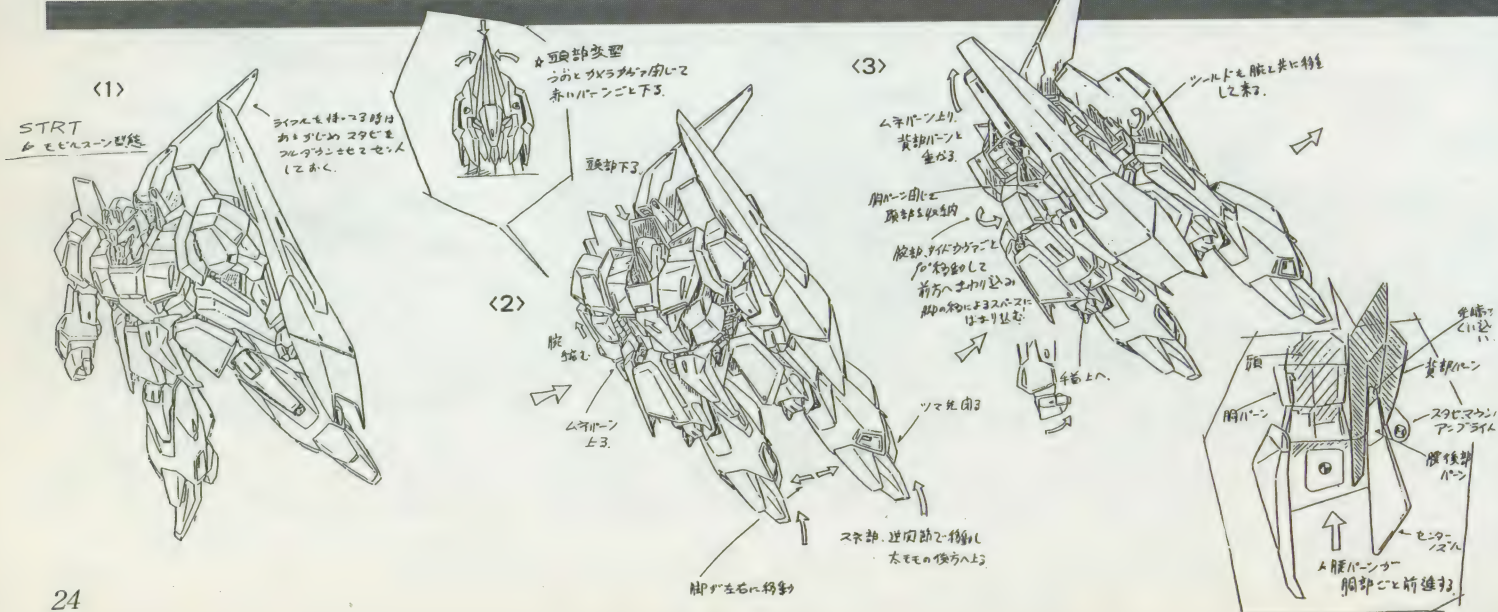
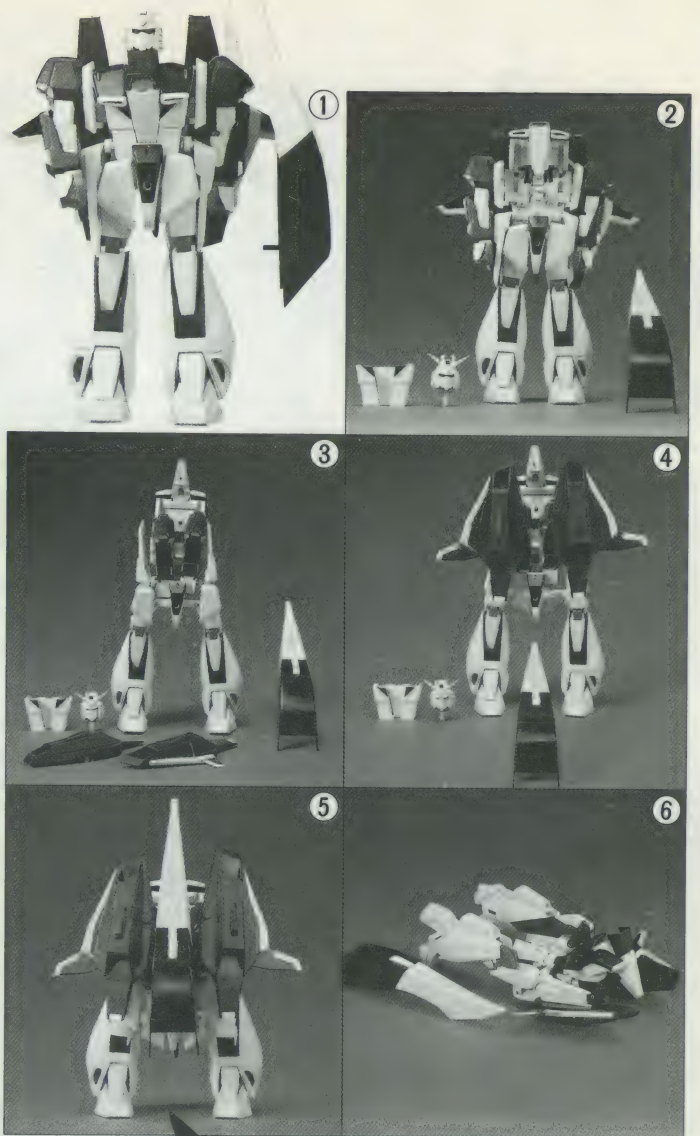
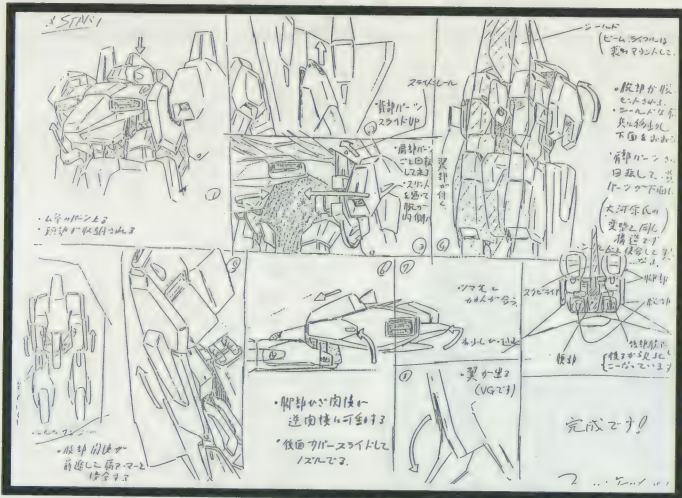
頭部は胴体に引き込まれ、胴パーツ閉じるとある。つまり、頭部の幅+胴パーツ左右の厚みが必要となる。さらに腕部では最も幅の広い肩部パーツ(初稿でフライングアーマーを接続していたパーツ)の2倍の幅が必要となる。つまり、収納スペースの最底必要幅は頭部+胴パーツ左右の厚み+(肩部パーツ×2)という計算になる。さて、これだけの幅が胸にあるだろうか。

試作見本では頭部と胴パーツは取り外すように設計されている。

もう一つは胴体の厚みである。よしんば頭部、腕部が胸の幅の間に収納されたとしても次には厚みの問題がある。最底必要とされる厚みは肩部パーツを含めた肩のつけ根から、肩のバーニアスラスター部までの長さである。

この胴体の厚みはウエイブライダー時の側面のシルエットに多大な影響を与える。

ウエイブライダーの機首となるシー

試作モデル

ルドの側面のシルエットを見て欲しい。つまりは、こうなるのである。

さて最後のポイントだが、これは意外と気がつかない。足首である。ツマ先が90°回転するように設定されているが、90°回転させる為にはツマ先をもっと薄くする必要があるのだ。

その他、材質、サイズ上、設定を再現するのは不可能という部分（例えば、頭部のツノ）はいくつかある。

Ｚガンダムは変型不可能。これが結論である。複雑な要素をつめ込み過ぎたというのがその原因であろう。

ではなぜそうなってしまったのか。ここでちょっと過去の変型ロボットを見てみよう。

単体のロボットが単体の飛行機になるというのはライディーンあたりがその発祥だろうと思う。今日の眼で見てみると非常にシンプルな変型である。設定上でもちょっといい加減な部分も無きにしもあらずではあるが、当時、ロボットが飛行機に変型したという強烈なインパクトを与えたものだった。

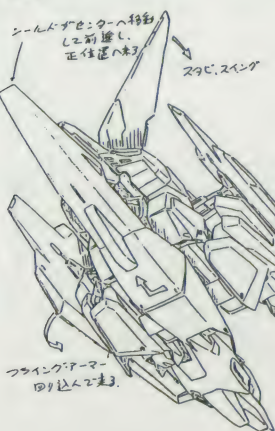
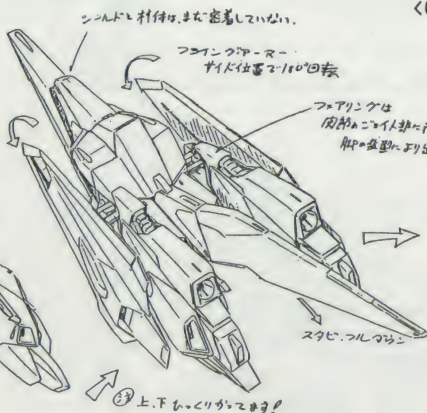
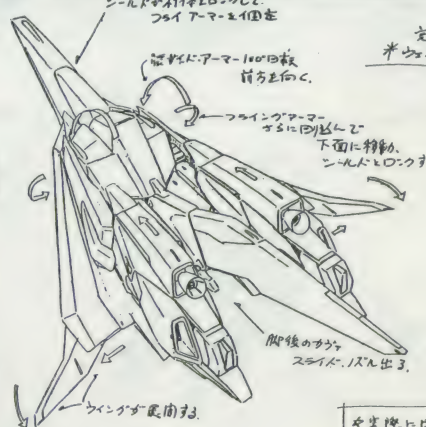
そしてもう一つ変型ロボットベスト1を選べと言われたら10人中8人まではこれを選ぶのでは？と思われるのがバルキリーである。

オモチャっぽい印象を持たれがちな変型ロボットを一気にリアルロボットにしてしまった功績は計りしれない。

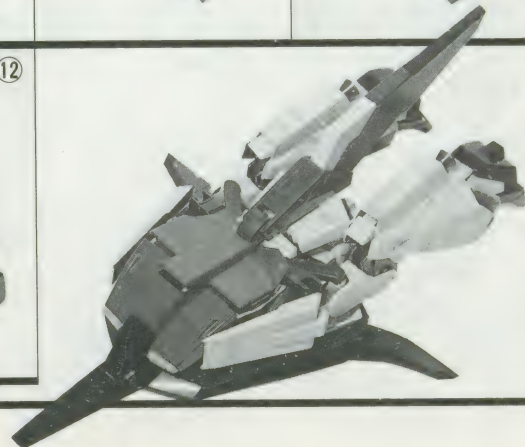
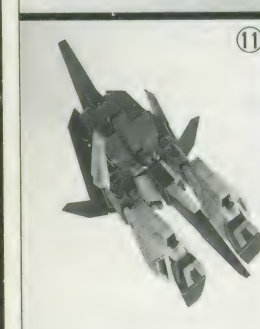
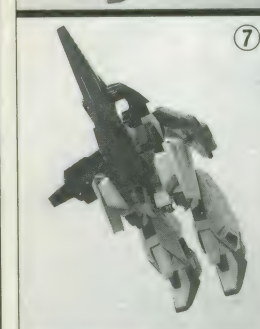
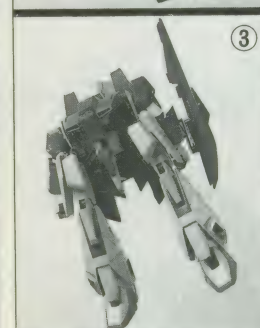
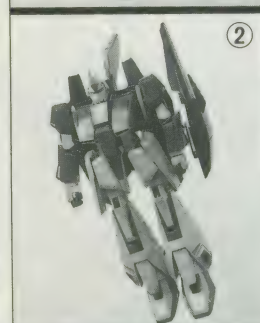
そもそも変型ロボットの本質はどこにあったのか。それはフォルムの変化のおもしろさではないのだろうか。現用ジェット機そっくりのフォルムの飛行機がロボットになってしまうという意外性にこそ変型ロボットのおもしろさがあった筈だ。

変型システムはシンプルで良い。しかし現実問題として変型の意外性と変型システムのシンプル化の両立は難しい。究極の変型ロボットにならなければいけなかったＺガンダムが変型システムの複雑化以外に活路を見出せなかった現状も理解できない事もない。しかし３Ｄファンとして立体物の完全変型Ｚガンダムが見られないのは残念な限りである。

昨今のアニメメカの科学考証には目を見張るものがある。設定書の枚数もすごい量である。しかしここまで設定、考証に凝るのであらば、立体としての設定、考証にも凝って欲しい。立体に関しての設定、考証はあまりにもおざなりである。これではうっかりするとパロディの世界になりかねない。アンバランスなのである。

Ｚガンダムを超える変型ロボットが登場する事を期待する。

KIT REPORT

いやあ、まいった1/100Zガンダムは見事に変型してしまうんですね！

REPORTER/ 千草 巽

非常に優れた設計である。各パーツを全く組み換える事なくモビルスーツ形態からウェイブライダーに変型させる事が出来る。

プロポーション的にはウェイブライダー時に問題――これはデザインに全面的に責任があるが――あるものの、モビルスーツ形態時に於いてはほぼ満足出来るレベルである。

変型が可能なのだからこれ以上のプロポーションを求めるのは酷であろう。もし、これ以上のものを求めるなら、変型機構を捨ててベストプロポーションタイプとして改造すれば良い。胸と、腕と肩の間の六角形のパーツを改造するだけで、かなり状態の良いものが作れるだろう。

ただ、ウェイブライダーには問題がある。不格好だし、見たくない変型用のパーツが露出していて見苦しい。もう少しどうにかならなかったのか――デザインがデザインなのでどうしようもないのだが、あまりウェイブライダーにして飾っておく気がしない。

完全変型不可能なＺガンダムをいかにして変型させたか。その秘密は物理的に不可能な変型機構を模型なりのアレンジを加えた部分にある。

まず一つ。足のつけ根の変型機構。設定と異なり、八の字形にひらくようになっている。もし設定通りに変型させようとしたら、変型パーツはもっと複雑化し、大きくなっていただろう。八の字形にひらくが故に変型機構の簡略化が成されたのだ。

それともう一つ。腕と肩のつけ根の六角形のパーツである。胸の中に収納させる為、極端に小型化されている。この六角形のパーツはなんの意味も持っていない。いや、準備稿時には持っていたのだ。このパーツは、本来フライングアーマーの取付け基部で、フライングアーマーはこのパーツによって頭越しに前面に回転して来る筈だったのだ。それが体側面から廻り込んで来る様に変更された為、意味を持たなくなってしまったという訳だ。

したがって、本当はこんなパーツ必要ないのだ。必要のないパーツで変型が不可能になっているのだから理不尽な話である。

その他、細い変更部分はあるものの、ほぼ完全な変型が行える。あとは設計でなく、デザインの問題であろう。

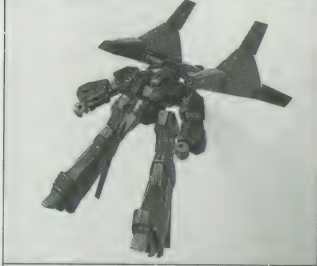
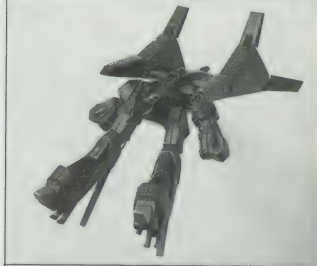
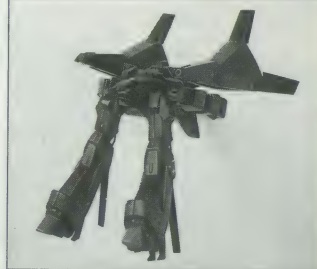
このキットの優れている部分は他にもある。

複雑な変型機構を有しているに抱らず、組立が楽なのだ。

いずれにせよ、数多いガンダムプラモ中、進化の頂点に立つキットである事は間違いない。

このキットが不当な評価をされないよう祈らずにはいられない。

メッサーラは、ちょっと小さいけど可変します！

REPORTER/小林 とおる

可変モビルアーマー、キット化第1弾のメッサーラのレポートです。レポートという事で本来ならストレートに組んだ状態で報告しなければならないのですが、キットを仮組みしてみると、いろいろ気になる点もある（例え100％完璧なキットがあっても、無理矢理に1％でも欠点を見つけようとするモデラーのタチの悪い性格…）ので、少々、手を加えてみました。気になるといえば、このメッサーラに乗るシロッコの存在が大きくなってきた。まるで、昔のシャアのように心の奥に野望を秘めている。これからの行動に大変興味がわいてきます。

仮組みをした第一印象はとてもカワイイ（シロッコにメッサーラを譲られたサラみたいに…）のです。設定の全長30メートルに及ぶ大きさも1/220では手のひらサイズ、93ミリとなります。ちなみに、サイコガンダムがこのスケールで発売されると高さが18センチ前後になる筈です。

●頭部

少し、頭でっかちに見えるので（といっても小さなパーツなのだが）左右の接着面を削りました。この際に不明瞭なモノアイとモノアイの溝を作りなおしている。

●胴体部

胴体は左右と前にくる胸部プレートという簡単な構成（ポリキャップをつなぐ軸、バックシールド可変用アーム等を含む）作る側にとってはとてもありがたい。設定画を見てもらうと気付くと思いますが、胸のコクピットカバーの上になにやらとがった鼻のような形があります。キットにはこの部分が無いので2ミリ角棒を削って作りました。

●メインエンジン

ノズルをうけるためにできた横長の穴は、設定通りの　型をプラバンで作り、これで穴をふさいで下さい。先端のメガ粒子砲は後付けの際にひっかかるので太さを削って下さい。

●腕部

脇から延びるパイプをスプリングパイプに変更。肩のミサイルポッドにある、凹を凸にモールドをかえてある。

●脚部

残念ながらボリューム不足。改造にはかなり勇気がいります（今回は時間の都合でパス。申し分けありません）。脚の裏は接地面に合わせてヤスってみました（かかとも同様）。また、後のパイプは細いので折らないように注意しましょう。

●その他

作業（ヤスリがけ）をしやすくするため、各部のモールドは落し、プラバンで再現。さて、可変モビルアーマー（モビルスーツ？）の今後が、どう展開されていくのか、このメッサーラを通じて、とても楽しみになってきました。ＴＶ画面で見てきた変型プロセスをキットで味わってください。

尚、この次に発売される可変ＭＡはギャプラン（1/144）だそうです。

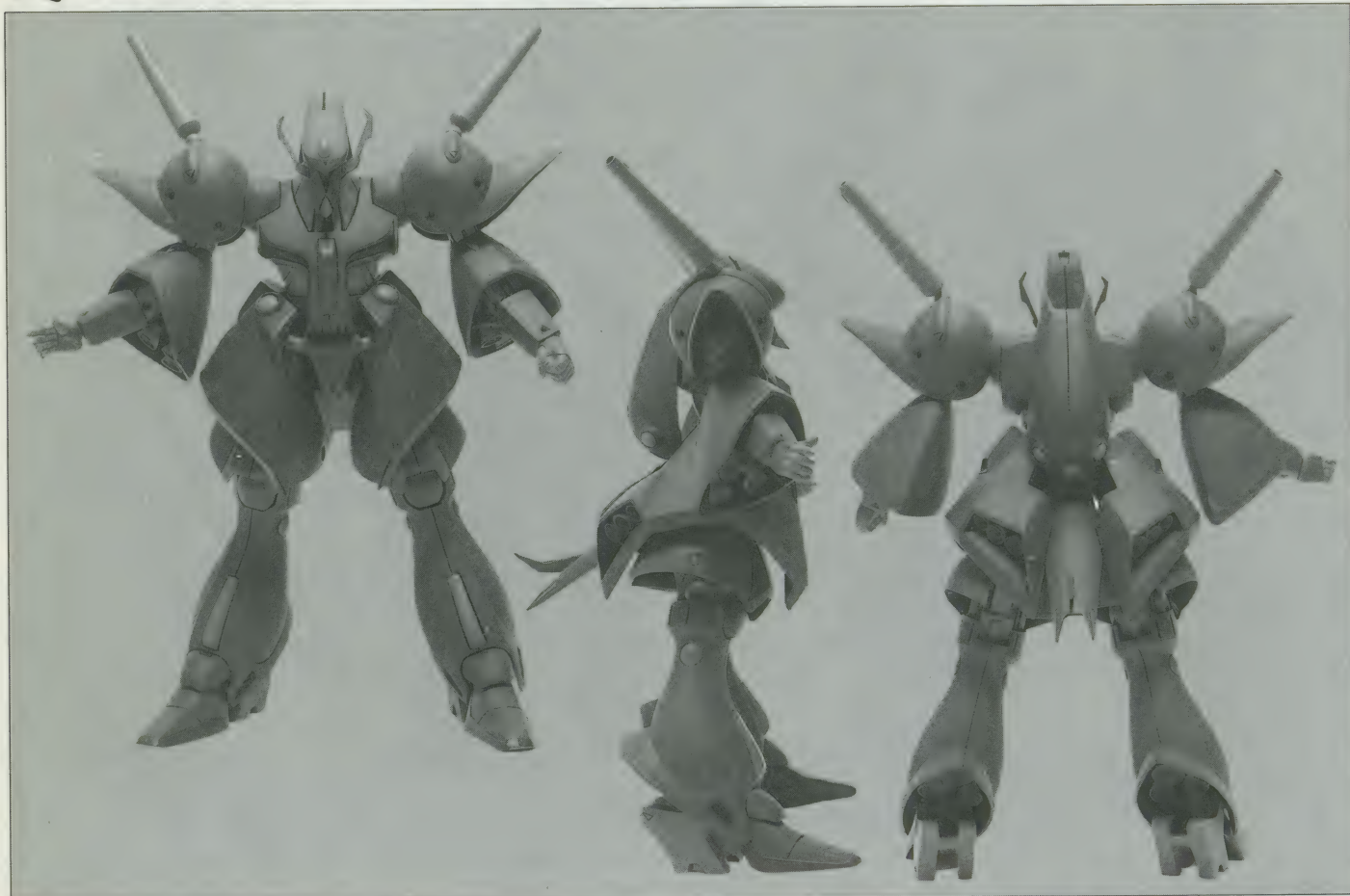
■キット・レポーター募集中

バンダイでは、ニューキットのレポーターとなるモデラーを募集しています。レポーターになりたい方は、住所、氏名、年令(学年)電話番号を明記、レポートしてみたいニューキットを3つ書いてハガキで応募してください。ニューキットリストはこの本の最終ページにあります。 ハガキによる応募は第1次審査です。

〈ハガキの宛先〉

〒424 静岡県清水市袖師町702 ㈱バンダイ静岡工場 Bクラブ キットレポーター係

Modeling Manual-2

ファンドの団子が、ガブスレイの肩になる
驚異のファンド造型術（フルスクラッチテクニック）全公開！

■DETA
製作・速水仁司
アシスタント・葛原宏治
写真・藤原克巳
全長・185mm
スケール1/100
製作期間・1985.8
（約40日間）

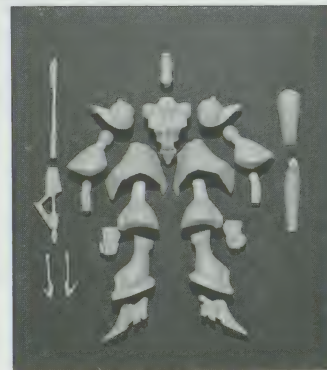
ファンドの長所として、手でこねながら曲面をひねり出す事ができ、乾燥後、ペーパーがけを行なってやれば、微妙な曲面まで表現できるという点があります。この利点を買って、MJ'85年3月号にて大部分がファンドというリック・ディアスをフルスクラッチしました。

しかし、問題点もいくつか出てきたのです。確かに適度な曲面が出て、いわゆる積木細工的なカチカチの仕上りにはならなかったものの、逆にメカ特有のシャープさが消えてしまったのです。つまり、所詮は紙粘土。あちこちと触っているうちに、せっかく削り出したエッジラインが死んでしまうのです。それに強度的に薄い、または細いパーツなどは極端に壊れやすく、せっかく作っても作業中にコツンとあたっただけで飛んでしまった…なんて事もあったりします。

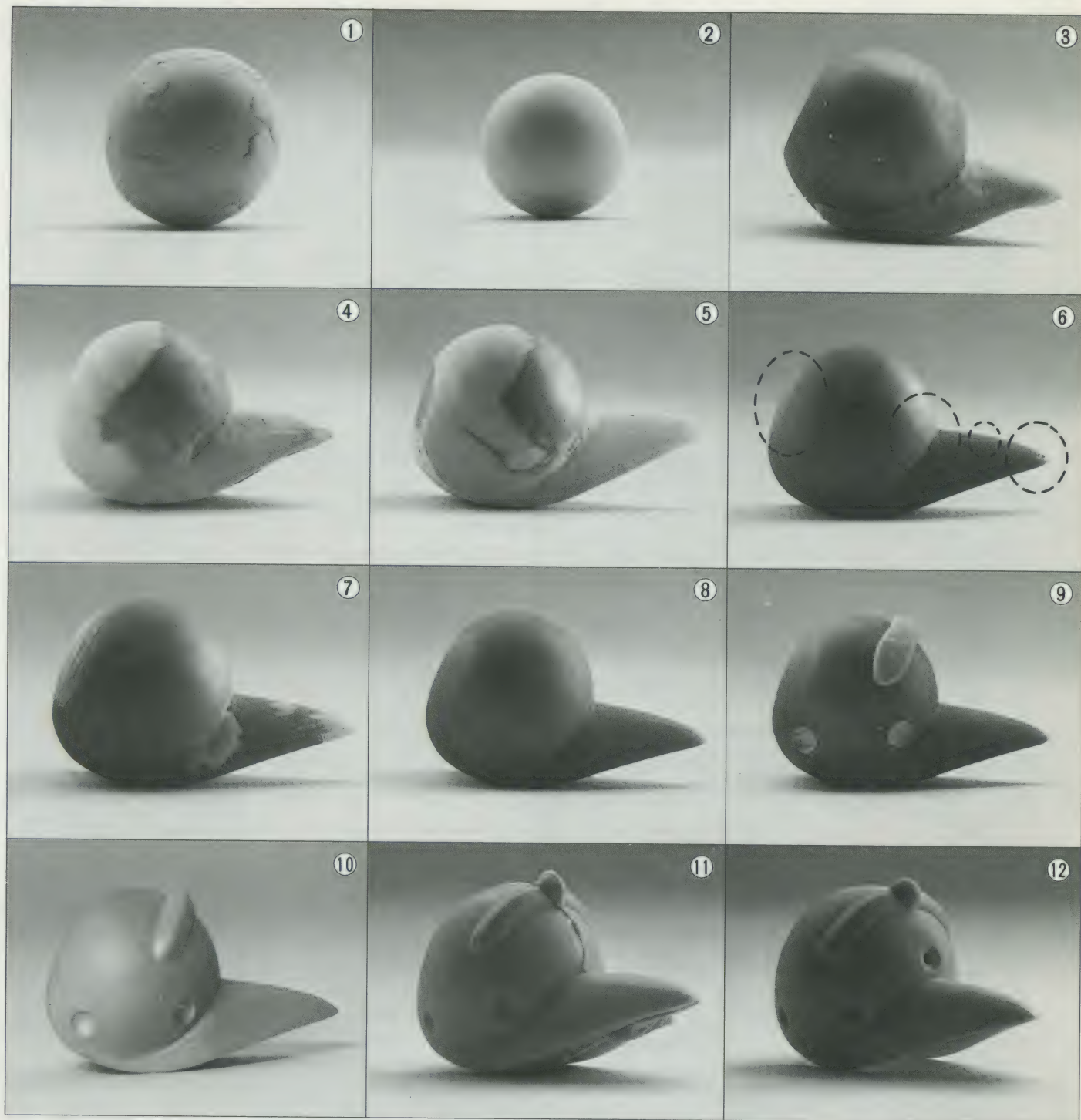
そこで、思いついたのが、プラキャストでブロックを作り、こいつで削り込むという方法。いわゆるキャスト削り出しであります。これだと強度的にも問題はないし、固まりから削り出すための曲面も表現しやすいはずですし、木のように木目に悩むこともありません。この方法を導入して出来あがったのが『コミックボンボン』と『MJマテリアル⑥』などに載った1/100Ζガンダム（CFにも使われたんです）なのです。しかし、ここにも大きな問題がありました。確かに固い材質ですから、カッチリと仕上りますが、削って作業するには少々、固すぎるのです。

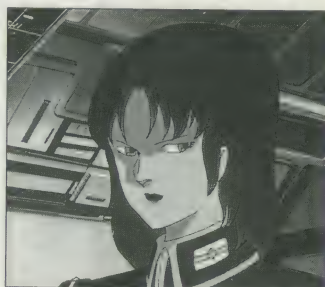
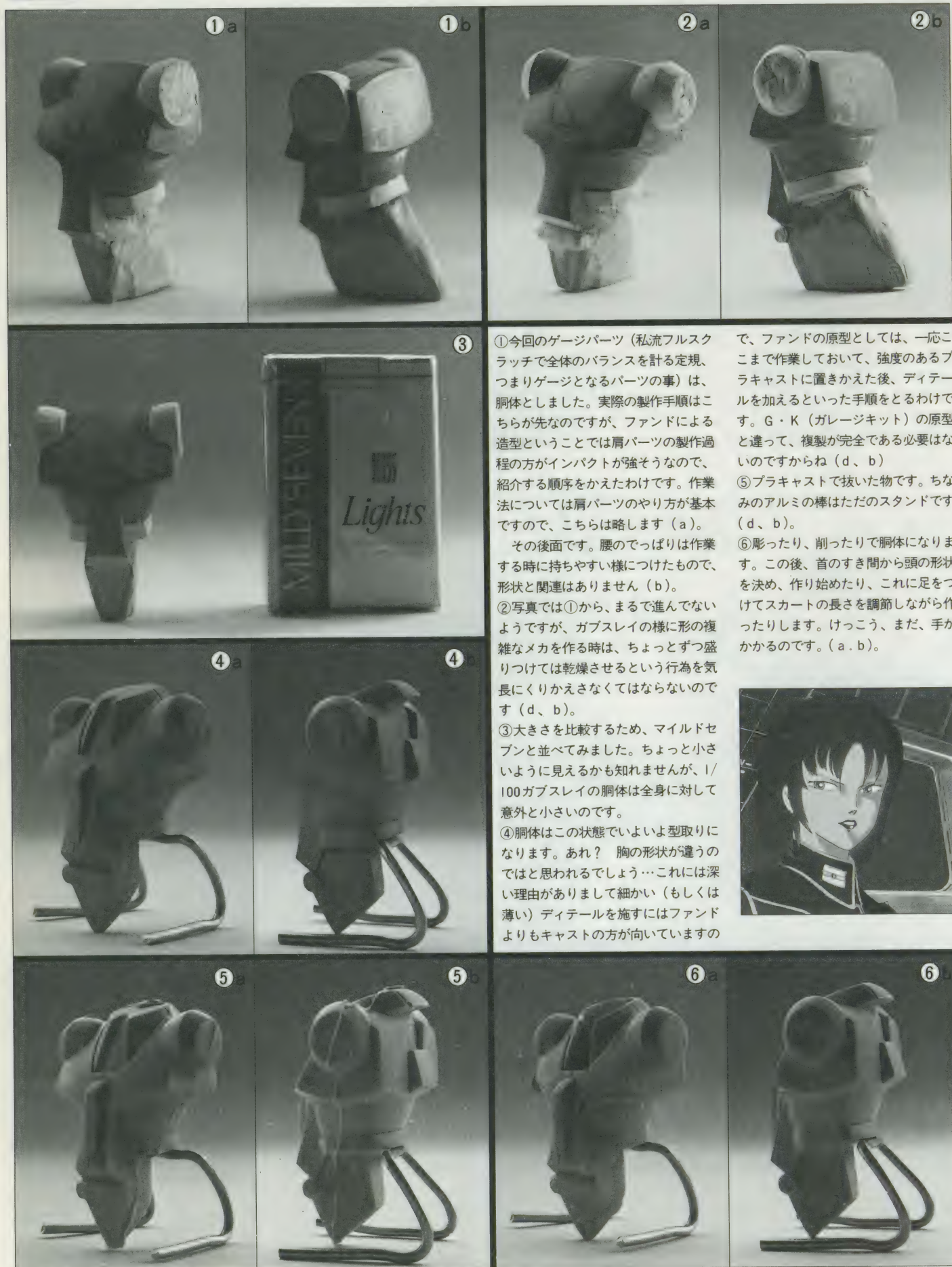
おかげでえらく時間がかかってメ切に間に合わなくなるわ、時間がかかるわで、手は傷だらけになるしモーターツールの刃はかたっぱしからパーになるわと、どえらい騒ぎになりました。作品の質としてもエッジが出るうれしさの余り、ついつい出しすぎてやたらギシギシした仕上りになってしまった。

ファンドの質感と扱いやすさ、キャストの強度…う〜ん、どちらもすてがたい。なんて思っているうちにふとひらめいたのが、ファンドで原型を作ってキャストで抜き、それを仕上げるという今回のガブスレイ造型法であります。前置きが長くなってしまいましたが、この様な経過をたどって今回の作例記事へとつながるわけです。

さて、製作法なのですが、いつもですと「ただこねて削って色を塗るだけで特にコツはなし」てな具合になるのですが、よく「そんなもんでわかったら苦労するか！」と言われますので、すぐ意地になる私は今回、写真入りで徹底的に解説することにしました。私は図面を引かずに作るのが好きなので、図面なしで設定画のみを見ながら作業しますが、そこら辺も交えながら製作手順を追って解説していきましょう。ガブスレイ本体の出来はともかく何かの参考になればよいと思っています。

▲キャストになった全パーツ。

しかし、今回も何かと手間がかかってしまった。葛原氏お手伝いありがとう。

肩

①Bの胴体に合わせて肩パーツのボリュームを出します。一見、ファンドの団子ですが、そのとおりで、ただ手でグリグリとまるめただけのものを乾燥させます。
②これをペーパーがけして表面をきれいにし、だいたいの曲面をだしておきます。この時、団子よりも一回り小さくなってしまいますので①の状態を実寸よりもちょっと大き目に作っておくことがコツです。これに溶きパテを塗って状態を見ます。
③肩の突起になる部分をつけます。この時点では、いいかげんな形でもかまいません。胴体に接合する部分は、あらかじめ削っておきます。ここまでで、また乾燥させます。
④曲面のおかしな所を修整します（色の濃い部分が③までの状態、白い部分がもったり、削ったりした部分です）。同時に足りない部分をつけ加えて、乾燥させ、溶きパテを塗って色を均等にし、形状を見やすくします。
⑤ペーパー（240番ぐらい）をかけ、だいたいの形が出来あがります。
⑥これに、溶きパテを塗って形を確認しますが、どうしてもスやくぼみが出来るので（点線の部分）……
⑦その部分に、もう一度ファンドをもりつけ乾燥させます。
⑧ペーパーがけをして仕上げ、また溶きパテを塗ります。⑥の問題箇所はこれで修整され大まかな形は仕上ったわけです。
⑨バーニアの穴(くぼみ)をつけメガビーム砲の基部になる部分をもりつけ、乾燥後、仕上げに入ります。
⑩仕上げがすんだら、溶きパテを塗り、表面をきれいに整えるとファンド原型の完成です。
⑪プラキャストで型抜きした状態。湯口を切っただけですが、これをバリ取りして、追加モールドを入れると……
⑫一応、完成です。さらに上腕が入るスペースをくり抜きます。あとは、メガビーム砲をつけるだけです。

B 胴体

①今回のゲージパーツ（私流フルスクラッチで全体のバランスを計る定規、つまりゲージとなるパーツの事）は、胴体としました。実際の製作手順はこちらが先なのですが、ファンドによる造型ということでは肩パーツの製作過程の方がインパクトが強そうなので、紹介する順序をかえたわけです。作業法については肩パーツのやり方が基本ですので、こちらは略します（a）。

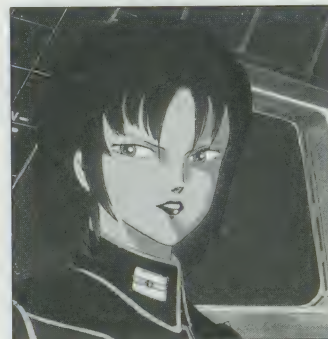
その後面です。腰のでっぱりは作業する時に持ちやすい様につけたもので、形状と関連はありません（b）。

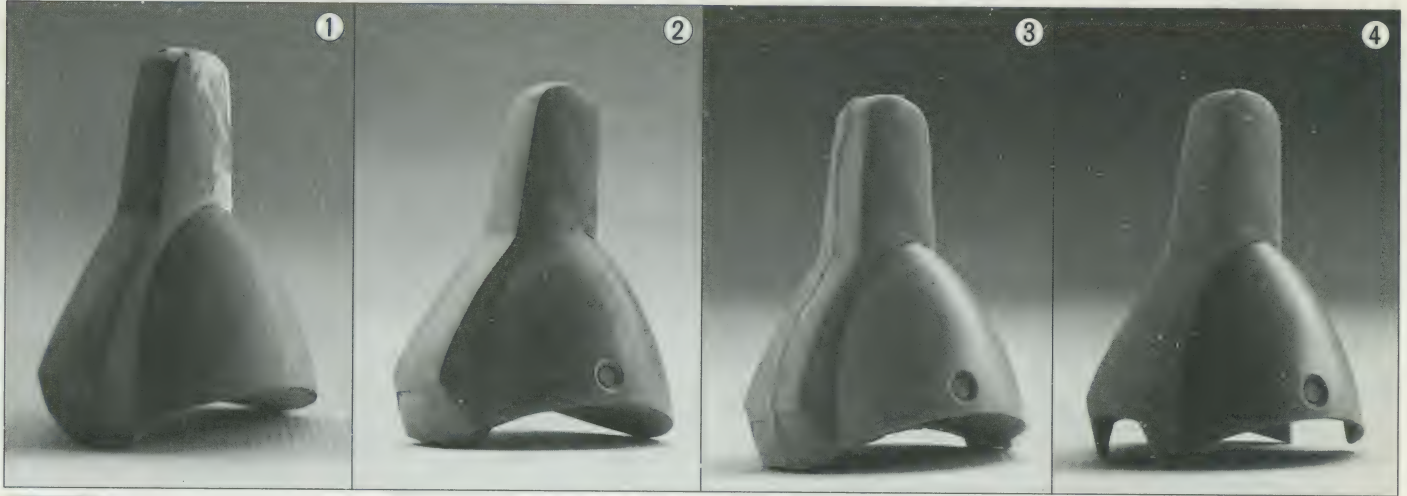
②写真では①から、まるで進んでないようですが、ガブスレイの様に形の複雑なメカを作る時は、ちょっとずつ盛りつけては乾燥させるという行為を気長にくりかえさなくてはならないのです（d、b）。

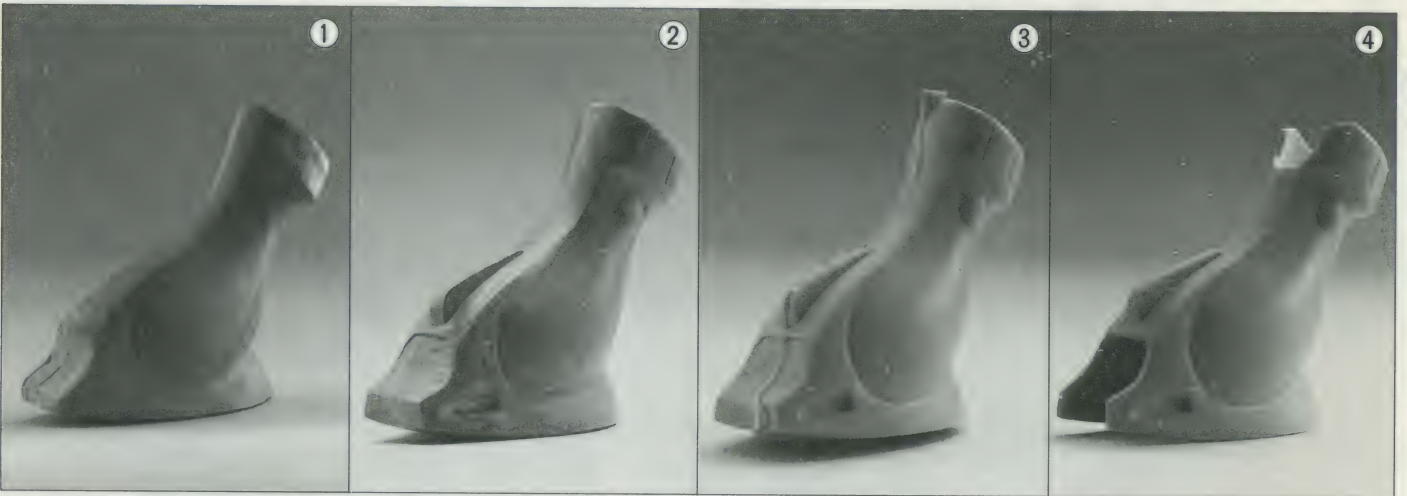
③大きさを比較するため、マイルドセブンと並べてみました。ちょっと小さいように見えるかも知れませんが、1/100ガブスレイの胴体は全身に対して意外と小さいのです。

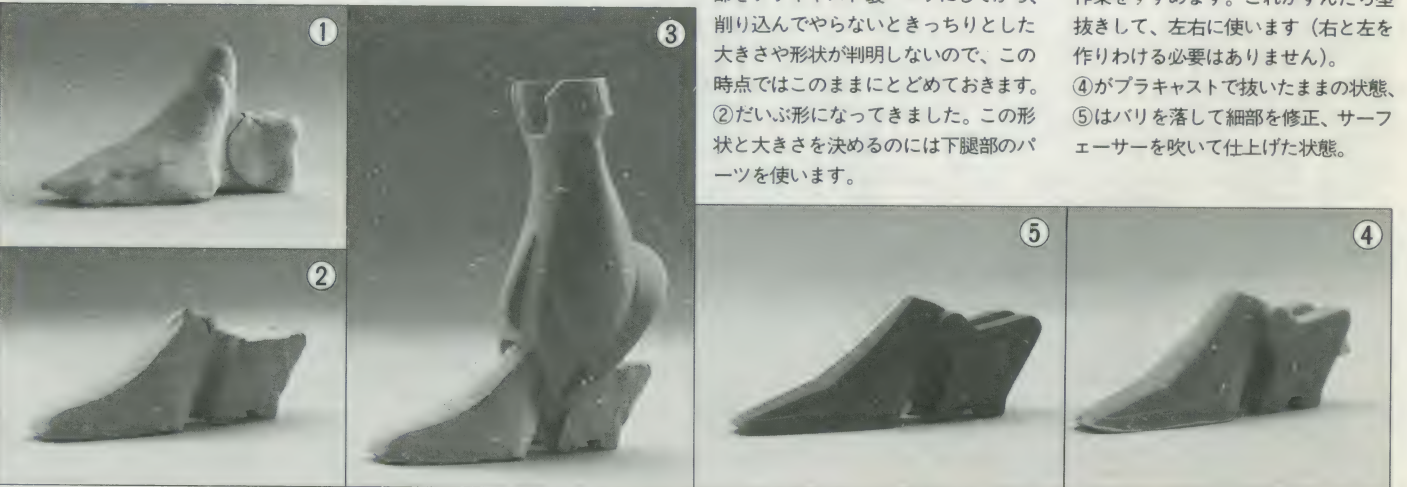
④胴体はこの状態でいよいよ型取りになります。あれ？　胸の形状が違うのではと思われるでしょう…これには深い理由がありまして細かい（もしくは薄い）ディテールを施すにはファンドよりもキャストの方が向いていますので、ファンドの原型としては、一応ここまで作業しておいて、強度のあるプラキャストに置きかえた後、ディテールを加えるといった手順をとるわけです。G・K（ガレージキット）の原型と違って、複製が完全である必要はないのですからね（d、b）

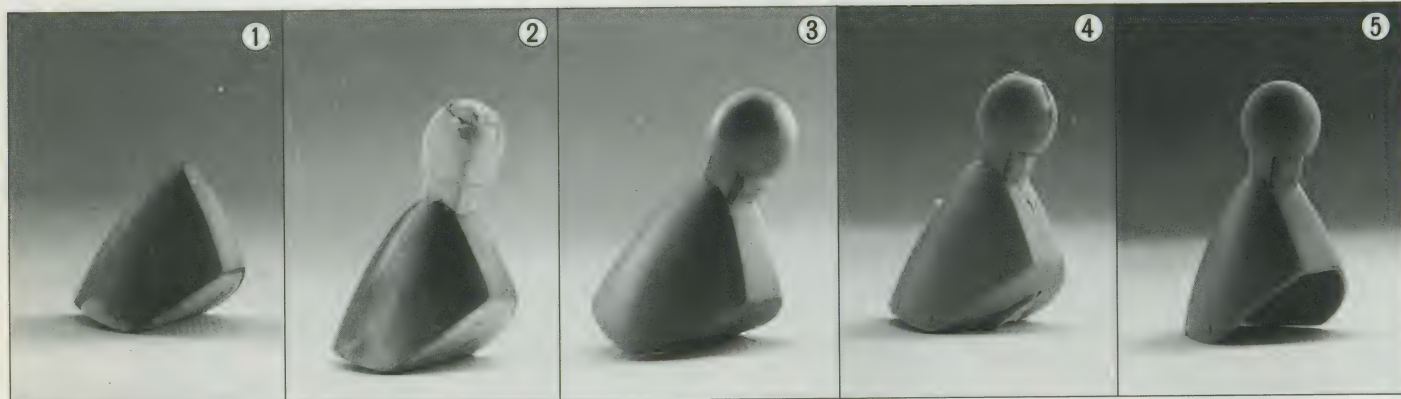
⑤プラキャストで抜いた物です。ちなみのアルミの棒はただのスタンドです（d、b）。

⑥彫ったり、削ったりで胴体になります。この後、首のすき間から頭の形状を決め、作り始めたり、これに足をつけてスカートの長さを調節しながら作ったりします。けっこう、まだ、手がかかるのです。（a．b）。

C——大腿部

①大腿部の途中です。白い部分はスやくぼみを修整するためにファンドをもりつけた所です。
②細いディテールを加え、表面仕上げをして完成です。これを型取りして、また手を加えます。
③大腿部の型抜きパーツ。
④接合部をくり抜いたものです。これに細部モールドを加えれば、完成です。

D——下腿部

①下腿部の途中。これにディテールを加え……
②ファンド原型が完成。これを型取りします。
③、④太腿部と同じく、プラキャストで型取り以後の工程です。

E——足

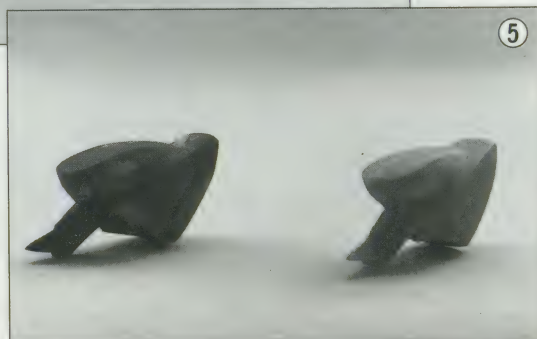
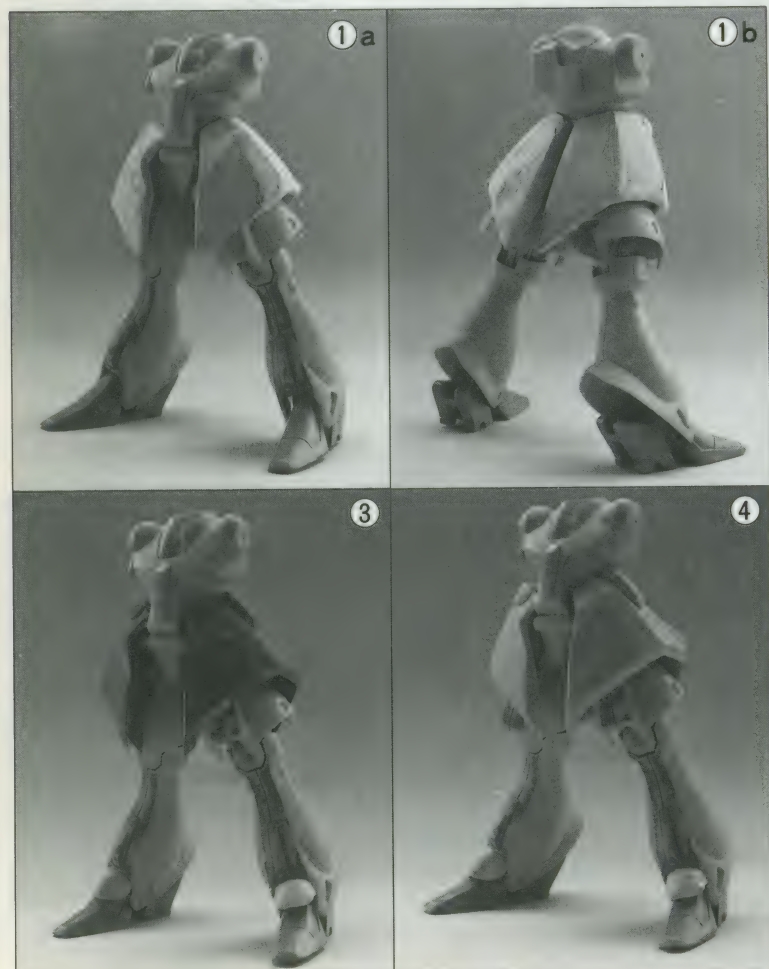
①これだけでは、何だかわからないでしょうが、足のパーツの基礎です。下腿部をプラキャスト製パーツにしてから、削り込んでやらないときっちりとした大きさや形状が判明しないので、この時点ではこのままにとどめておきます。
②だいぶ形になってきました。この形状と大きさを決めるのには下腿部のパーツを使います。
③この様に設定どおりになる様に下腿部のスペースに合わせ、確認しながら作業をすすめます。これがすんだら型抜きして、左右に使います（右と左を作りわける必要はありません）。
④がプラキャストで抜いたままの状態、⑤はバリを落して細部を修正、サーフェーサーを吹いて仕上げた状態。

F——腕

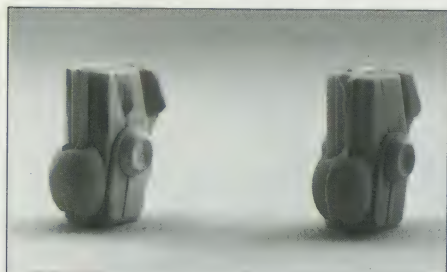
①腕のバーニアカバーです。ここまで仕上げたら……
②腕をつけ始めます。固定ポーズですから、関節可動の必要はありません。
③完成。これにディテールを加えて、型取りします。
④型抜きしたパーツです。
⑤加工して完成です（バーニア等の小パーツは後でつけます)。

G——スカート

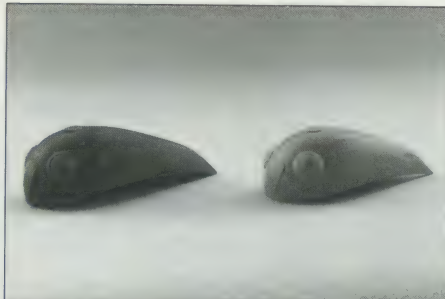
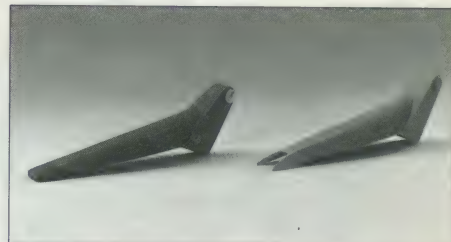
①ここまでパーツが出来揃ったら仮組みしてそれに合わせてスカートのパーツを作ります。プラキャスト部品にところどころ濃くまだらになっている所がありますが、これはサーフェーサーを塗ったりパテ盛りをしたりして表面を仕上げてあるためです。ちなみに大阪のホビーショップ〝モノリス〟〈電話06（341）0781〉から発売されている〝ペインティングパテ〟というサーフェーサーを使ってみたのですが、わたしの知る限り、キャスト部品には最高の使いやすさ（くいつき等）で、これはおすすめ品です（d、b)。
②ここまでくると組みあがりが気にかかりますので、いちど出来上った パーツを全部仮組みし、バランスを見ます。これから全体のバランスと首のスペースから頭の寸法を割り出し頭部の製作です。これが意外と作品全体をひきしめる鍵となりますので、その大きさのバランスには細心の注意が必要です。
③スカートの完成です。これを型取りして細かいディテールをつけ易くします。足の甲のカバーはエポキシパテをもりつけて作ります。なぜ、原型時につけなかったかというと、足首の角度は、両足の開きぐあいや、そりぐあいで三次元的に微妙にかわってきますのでこの様に実際に立たせてみてから盛りつけるわけなのです。
④キャスト抜きにしてとりあえずつけてみたスカート。まだ、細かいディテールはつけていません。

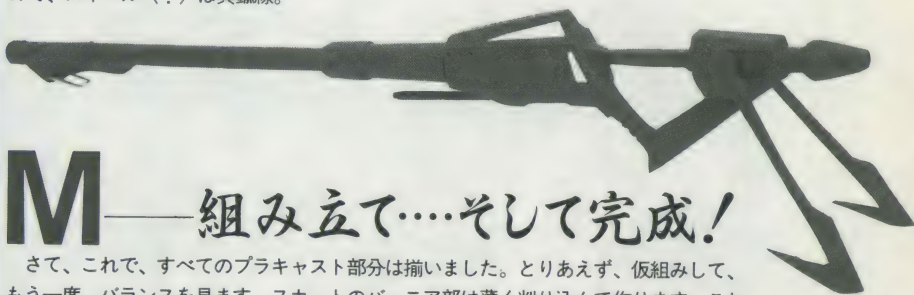
H——頭

⑤そんな間にも頭部はあらかた出来てしまいます。パーティングライン上にくるモールドは後からつけるとして、一応、ここまで作って型抜きします。右のプラキャスト部品をもとにディテールアップするわけです。モノアイ付近を彫り込んだり、すじ彫りをしたりというぐあいにです。

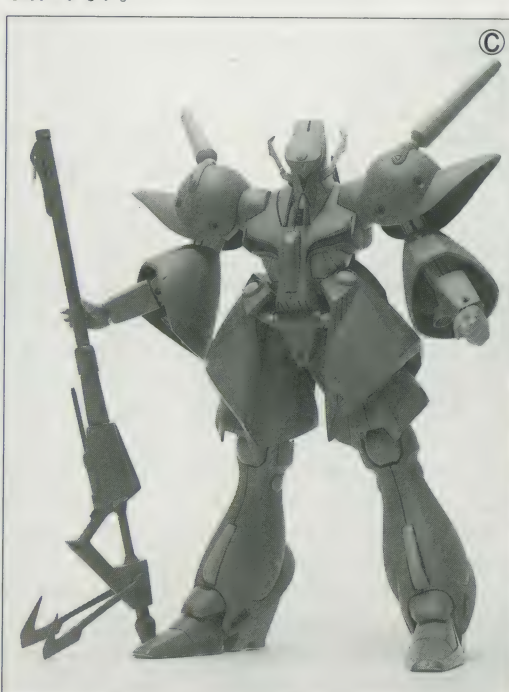
I——ひざ

ひざのメカブロック。今回、唯一箇所のプラ板製の原型で、このパーツが上腿部と下腿部をつなぐわけです。左が原型、右がキャスト抜き。

J——背中

仮組した背中にあわせて、背中のパーツも作ります。これもキャスト部品をくり抜いて使います。

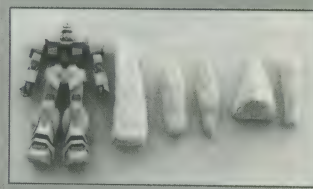
K——尻尾

尻尾もスカートが出来てから、そのスペースから幅を決め、足の長さからその長さを決めて作ります。左がファンド原型、右がディテールづけの終わった完成パーツ。

L——フェーダインライフル

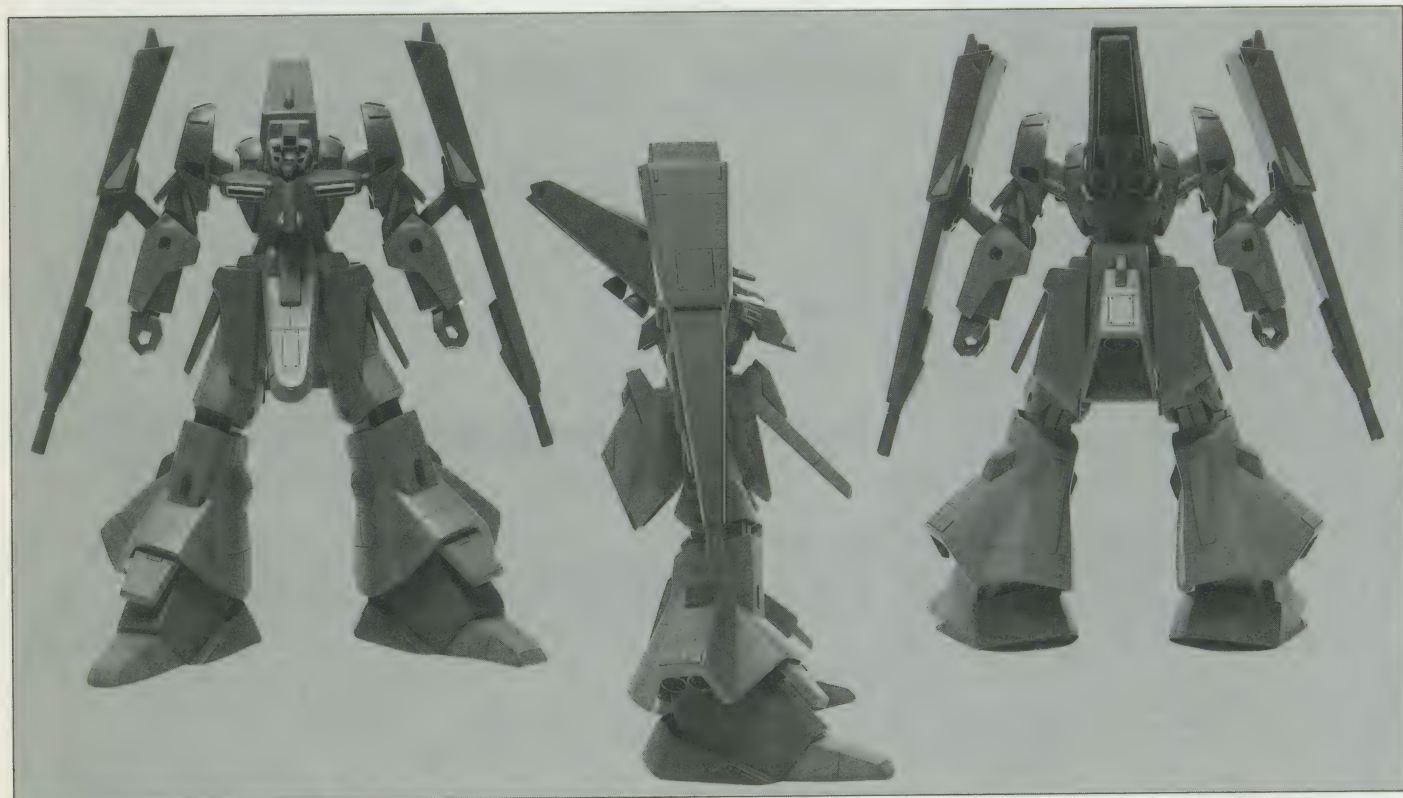
武器だけは、アシスタントを勤めてくれた葛原宏治氏の手によるものです。プラ板とプラ棒によるもので、スィベル（？）は真鍮線。

M——組み立て…そして完成！

さて、これで、すべてのプラキャスト部分は揃いました。とりあえず、仮組みして、もう一度、バランスを見ます。スカートのバーニア部は薄く削り込んで作ります。これに、プラ板しぼり出しのバーニアをつけ、各部をシェイプアップし、両手をつけてやれば、めでたく完成、あとは塗装だけです。（Ⓐ Ⓑ）

塗料は水性アクリルを使用（プラキャストにはくいつきがよい）。アニメの指定色通りで半艶で仕上げました。Ⓒところで、アニメの話なんですが、ガブスレイに乗ったマウアーさん惜しいことに亡くなってしまいましたね。カミーユは罪作りな奴ですなァ。

★プレゼント★

この写真は次回作のつもりで手をつけたものなのですが、バンダイさんからの発注されたものは、10月新番組の〝レイズナー〟でした。今の所、完成の見込みのないこのパーツ、いったい何になる筈だったと思います……正解者には今回製作したガブスレイのプラキャストパーツ（ただし、1名限り）を差しあげます。パーツの説明をしときますと左から下腿部、大腿部、胴体（頭も含む）、背部メインバーニア、メガ砲となります。応募はハガキで下部まで、出来ればガブスレイの感想も書いて下さい……ファンレターも欲しいよォ。このガブスレイは絶対にガレージキットにはなりません。

〒424 静岡県清水市袖師町702
（株）バンダイ静岡工場 Bクラブ
速水仁司係

Modeling Manual-3

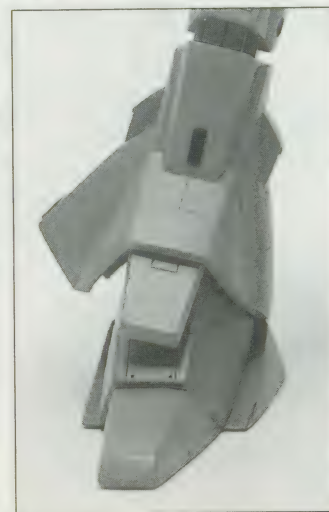
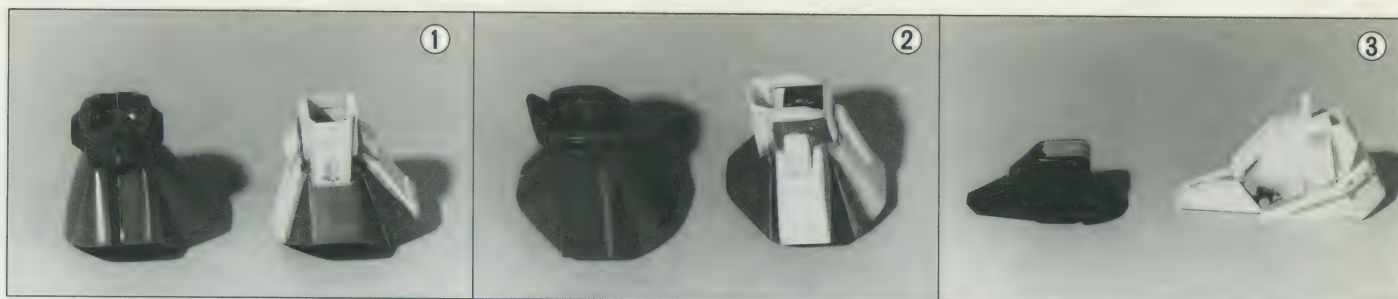
キットパーツをベースにしたフルスクラッチ、〝ギャプラン〟

■DETA
製作・小林 とおる
全長・16.4mm
スケール・1/153
製作月・1985.8

ようやく過ごしやすい季節になってきましたネェ。そして、プラモを作るにもいい時期になりました。夏の真っただ中、あまりのクソ暑さにメゲて、製作意欲がダウンしエネルギーがゼロになっていた、プラモファン(しかし、これを読んでいる人は、オールシーズン、暑さ、寒さなんか関係なくガッツン、ガッツン作っていると思いますが)も、そろそろエネルギーの補給を終えたことと思います。

実はこの製作記事、汗もしたたる8月の下旬。つまり、エネルギーゼロになる残暑のなかでの作業だったのですヨ！(なにしろ、自分の部屋にはクーラーという名のスーパーマシーンがないし、扇風機という名の物体Xが私は大キライなんです。)特に、カーモデラーなど、塗装にツヤが必要な場合は、まさに最悪な条件下での作業となったことと思います。また最近では、アニメモデルにもツヤアリに仕上げる人も多い様なので、夏も過ぎたこの時期は、たるんだ製作意欲の糸もピンと張り、エンジン全開、バリバリと完成品がドンドン棚や机の上に並んでいることと思います。

さて、今回やっつける相手は、可変M・Aのギャプランです。

このギャプランは、第14話「アムロ再び」で、可変M・A・メッサーラ、アッシマーに続いての登場だったので、変形(可変)プロセスはわりとスタンダードな感じがしました。(なんと言ったって、アッシマーの円盤形に変形するなんて設定では早くからわかっていたものの、実際テレビ画面で可変するところを見るまで信じられなかった。また、これに輪をかけてものすごい変形をやってくれたのが、あのどでかい、サイコ・ガンダムだったのです。これもテレビで動いているところを見るまで理解に苦しんでしまった)

話しは少し横道にそれますが、このところ登場する新型のM・Aや、M・S(Zやメタスなど)は変形するのが当たり前というか、主流になってきている。7年前という設定での前作ガンダムシリーズには、可変と呼べるようなM・Sなど一つも見当らなかったナァ。(無理やりあげるなら、M・S・M103ゴックが両腕をショルダーアーマーの中に、両脚の一部が本体にそれぞれ収納される。また、M・Sではないがコア・ファイターが、コロコロとよく変形したもんだ。)そして、7年間という時代の流れは、これら可変M・Aなどのパイロットや、艦のクルーにも現われた。それは、女性がやたら多く登場すること。(美女や、美少女が次から次へと出てくる。この傾向は、個人的にとてもいいことだと思う)この時代は、男性よりも女性の方が優秀な人間が多いのかナ？　それとも、7年前の1年戦争(初代ガンダムシリーズ)で、軍人になる(なっていた!?)男性の人口が急激に減ったためだろうか。ここでボクの希望ですが、前作ガンダムシリーズで一躍人気物になった、ジェットストリームアタックのトリプルドムのあの黒い三連星(ガイア、マッシュ、オルテガ)といった、戦い方に特長のある強いチーム(男性でも女性でもかまわない。)を組んでほしいと思っていたら、うれしい知らせ、なんと30話以降で、新可変M・Sハンブラビによるジェットストリームアタック的な攻撃が見られるとか!?これは、楽しみだな……

では、ここらへんでギャプランの美味しいスクラッチについて説明していきましょう。

まず、用意していただく材料です。

☆プラバン…1.2ミリ（3枚から4枚ほど）
☆プラバン…0.5ミリ（1/2枚ほど）
☆プラバン…0.3ミリ（少々）
☆プラ棒……角5ミリ（2本ほど）
☆プラ棒……角3ミリ（3本から4本ほど）
☆プラ棒……角2ミリ（1本少々）
☆プラ棒……丸5ミリ（1/4本ほど）
☆プラ棒……丸3ミリ（3本から4本ほど）
☆プラ棒……丸2ミリ（1/2本ほど）
☆リック・ディアス…（1/144）
☆ガルバルディβ……（1/144）
（いずれも製作時点で1/100は存在していなかったため。）
☆スプリング・パイプ…3ミリφ（1・1/2本）
☆スプリング・パイプ…2ミリφ（1/2本）
☆接着剤・瞬着・プラパテ…（適量）

以上あげた材料は少々、多めになっております。また、細かいパーツは各部の製作ごとに説明いたします。（このあたりに、キューピー3分クッキングのテーマをBGMにするとよろしいようで。）

さて、ボクなりのスクラッチビルドの手法は、ほとんど脚から手をつけていきます。それもスネというのか、フクラハギと言っていいのか、とにかくこの部分から料理していきます。なぜかというと、M・SやM・Aの設定資料はだいたいが大地にドッカリと立ったフロントとリアビューがおもなので、重量感をまず、脚に表現するように心がけて、下から上、つまり脚から胴、そして頭や腕、合間に細かいパーツをいじくりまわすといった、具合に段階をふんでいきます。（みんなのスクラッチの必殺技も知りたいナァー！）

■脚部

フクラハギの部分は一目瞭然（写真①および②）リック・ディアスの物をベースに改造していきます。まず、左右の幅を3ミリ詰めます。（写真①）次に、ヒザにあたる部分とその後側を横から見て（写真②）斜線の所を切り落します。さらに、左右に張り出した四角いモールドもカットして下さい。しかし、この切りはなしたモールドは捨ててはいけません。（ボクは、たとえゴミになってもおかしくない細かいパーツも決して捨てません。いずれ、日の目を見る時がくると思っているから。プラバン、プラ棒も同じ。）このモールドパーツは、切り取ったあとの穴をふさぐために裏から再度、接着します。別にプラバンでもいいじゃないかと思う人もいるかもしれませんが、切り口が同じ物が一番シックリ合うし、スキ間やヘコミはプラパテや瞬着で無理矢理ならしてしまえばよいのだ！ また先にカットしたヒザ部とその後部をプラバンで写真の様に作る。その際に上部を2ミリ角棒をのせて全高をのばします。そして、設定に近づけるために左右と後側にプラバンをはり、ラインを削りだして形を整えます。新たに設けた左右の突起は、5ミリ角棒に1.2ミリプラバンを2枚くっつけた物を整形し接着。後部の物は5ミリ角を削って作りました。

脚首は、ガルバルディβの物をシンにプラバンで囲みました。（写真③）この作業は、脚首を先ず、つま先、くるぶし、かかとに三分割し（写真④）、それぞれの部分をプラバンでおおい形を作って3ツを合体させます。（足の裏のモールドは設定資料をよく見て再現しましょう。足の裏はとかく手を抜きがちな所ですから。）

太モモの部分も、ガルバルデイβの物。（写真⑤）太モモの下部分の斜線の所をカットして、新たにプラバンで右側の様に作り変えます。また太モモとスネの間の関接は、5ミリ角棒と3ミリ角棒＆1.2ミリプラバンのカタマリです。脚首、スネ（フクラハギ）、太モモは3ミリ丸棒でつなぐ様になっています。（あとの説明に出てくる腕や頭、シールド等も2ミリや3ミリの丸棒を作って固定しています。）

■腰部まわり

股関節から腰部。そして、これをはさむ様に前部にのびるノーズ（？）と、後部のノズル基部。（写真⑥）まず、ノーズに当るパーツは1.2ミリプラバンを4枚重ねて、先端に行くにしたがって薄くなるように削っていく。上部の張り出しは5ミリ角棒を斜めに切った物。股関節＆腰部もプラバンと角棒の集合体で、上から見た形は左右にのびた八角形といった所かな。後部にくるノズル基部は、前のノーズ部とは逆に先に行くにしたがって広がる様にプラバン（1.2ミリ）で台形を作ります。この3つのパーツを合せた状態が（写真⑦）です。また両サイドにかぶさるアーマーは1.2ミリプラバンを3枚重ねた物を、前、脇、後（それぞれ形や大きさが異なっている。）と分けて作り最後に合体させる。（写真⑧）

この辺で脚から腰までのバランスをチェックして下さい。キットのように全体を仮組みをしてバランスチェックできないスクラッチビルドは、作業の進行の区切りのつくたびにこまめに行う事が大切ですヨ！

■胴体

この部分が今回の1つの山でした。設定資料に首っ引きで作り上げました。この多面体の特に胸から突きでた三角形から、腹の面のつながりと、肩のアーチから脇にかけてのラインが絵で見るほど簡単には、つながらなかった。この問題は真上から見て、背中の方に向ってハの字に開くことで、どうにかこうにか解決できました。胴体は、肩のアーチがネオファム（1/100）の太モモの輪切りを流用した以外は、プラバンとプラ棒の集合体。しかも形を作り上げていく段階で、胸の左右のインティークをかろうじて別部品に出来ただけで、胴体全体が1つのパーツになってしもうた。（なんと恐しい事態だったことか。写真⑨）上面には、頭部を受ける穴と肩からまわるスプリング・パイプ（2ミリ）を受けるための穴をあけます。

背中にしょってるブースターパックは、1.2ミリと0.5ミリのプラバンと、補強するためのプラ棒（角3ミリと2ミリ）で作った物が3つと、これにキットのノズル（GMスナイパーの物が2キット分必要で、残りは脚まわりに使います。）をプラスして出来ています。（写真⑩）

■頭部

中ば強引ではあるが、ここもガルバルディβの頭を斜線をカットし、幅を2ミリほどつめ0.5ミリのプラバンでギャプランらしい（？）顔を作っていきます。（写真⑪）モノアイ・ガードはやはり0.5ミリプラバンで作ります。ここで気を付けることは、頭でっかちにしないことですヨ！

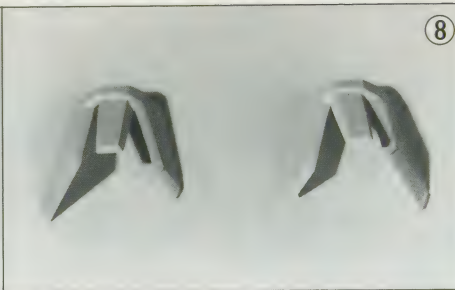
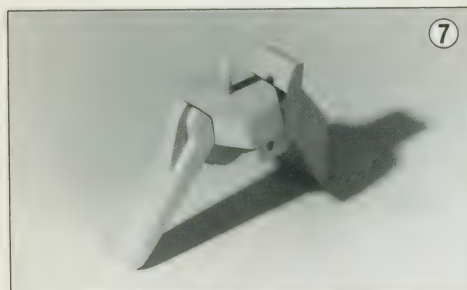
■腕部

これまた強引ですがガルバルディβの物。斜線の部分をカットするのは毎度のことですが、もうここまでくると完全に原形をとどめていない。（写真⑫）つまりたんなるシンとしての役割をしているにしか過ぎない。でも、まったくのゼロのところから作るよりも、四角い形にプラバンをはっていく方が立体を作り安いし、丈夫に出来上るもんネ！まあ、この部分は写真や資料を参考に作って下さい。（無責任でどうもスミマセン。）

Modeling Manual-3

⑦

⑧

⑨

アールのついた肩の部分は、06R(1/100)の太モモを加工しました。(写真⑬)線にそってカットした後、幅をつめて調節し前後にプラバン(1.2ミリ)を。また左右のボリュームの修整に0.3ミリと0.5ミリプラバンを使いました。

また、腕に見えるスプリング・パイプ(3ミリφ)は5センチほどの長さに切ってくねらせています。手首は1/144のガンダムMKIIの物をストレートに使っています。

■シールド

ビームライフルのバレル(4ミリφのランナー。)とノズルを除いてプラバン、プラ棒で出来ています。また腕とのジョイント・シャフトは5ミリ角棒と丸棒を使用しています。

■その他

胸のインティークは、1.2ミリのプラバンをシンに0.5ミリプラバンをはり付けます。

肩と脚首の上にかかるアーマープレートは1.2ミリプラバン2枚と0.5ミリプラバン1枚の合計3枚を接着して作りました。

ノズルや肩などのモールドは0.5ミリ、0.3ミリプラバンを刻んではり、各部にスジ彫りをほどこしました。

■仕上、カラーリング

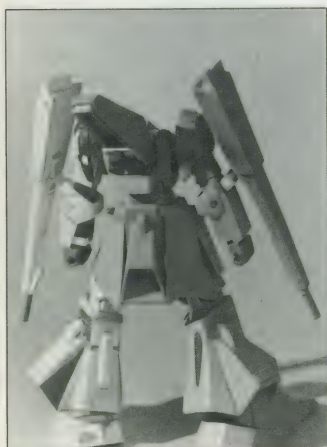
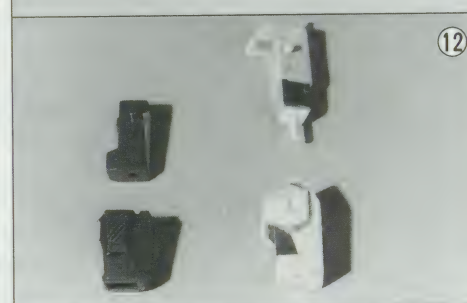
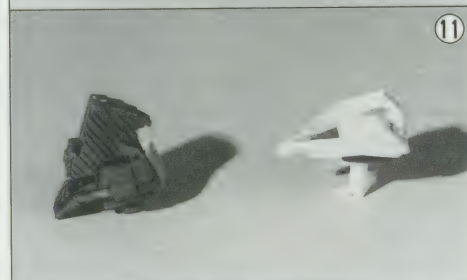
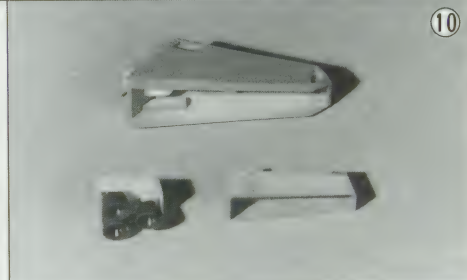
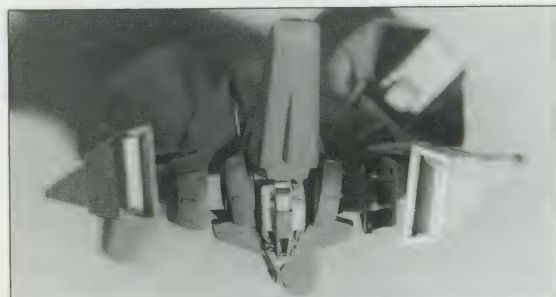
スクラッチには必ずといっていいほど、サーフェイサーをふいて細かいキズ等をチェックして下さい。いきなり色を塗ってヤスリの跡を見つけたりすると、もう頭の線が切れかかってしまう。

スクラッチおよびカラーリングのために参考にした物は次のとおりです。

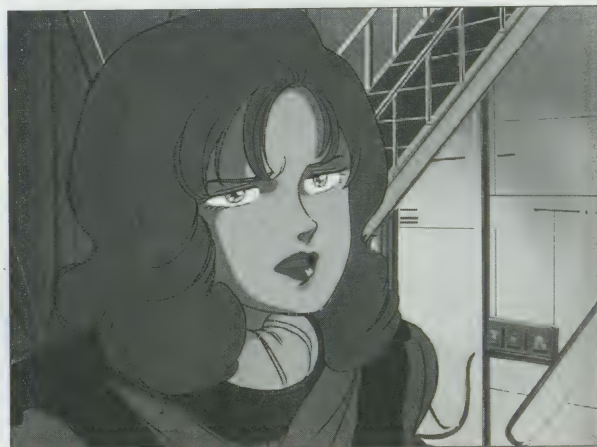
⑩

⑪

⑫

⑬

☆模型情報6月号(P・4)
☆M・Jマテリアル④(P・45・58・59)
☆月刊ニュータイプ7月号(P・12・103)

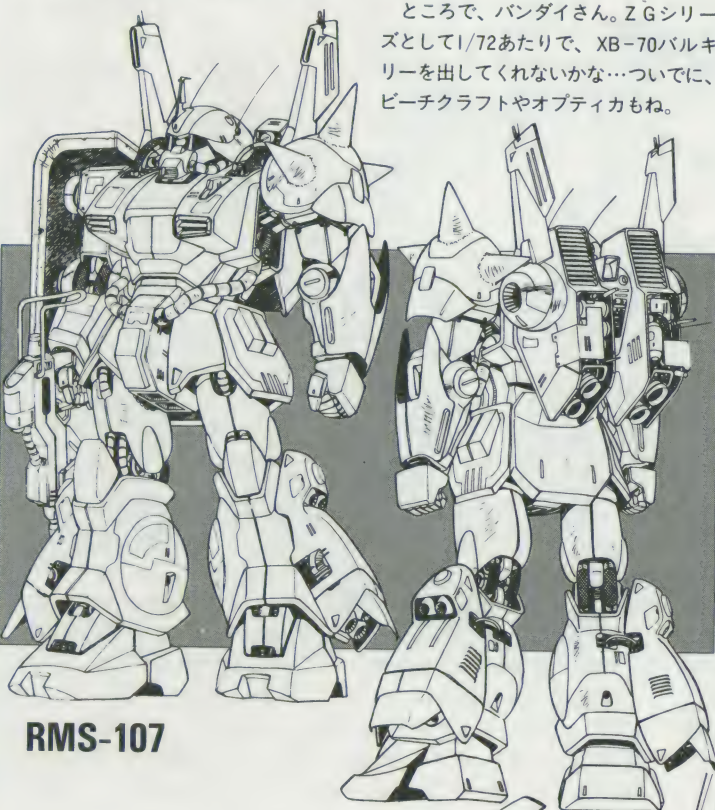
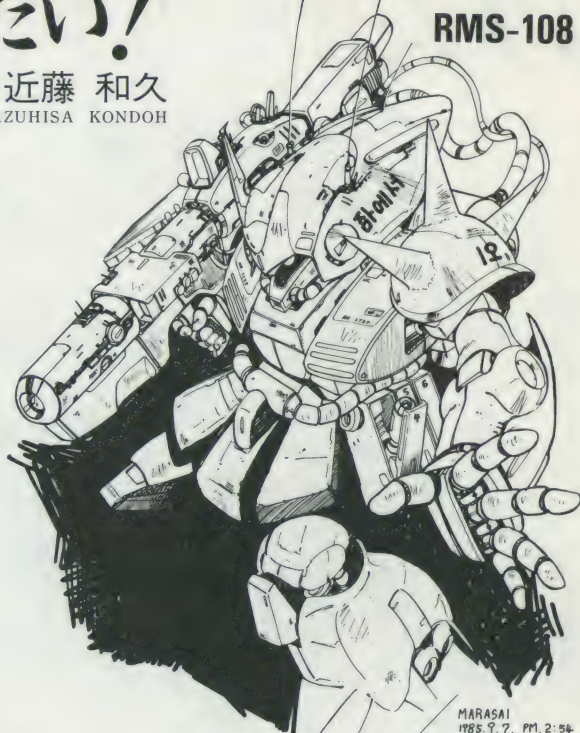
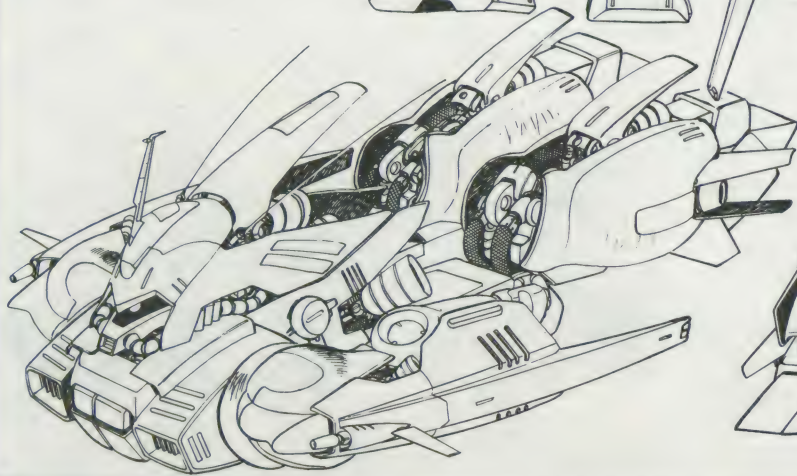
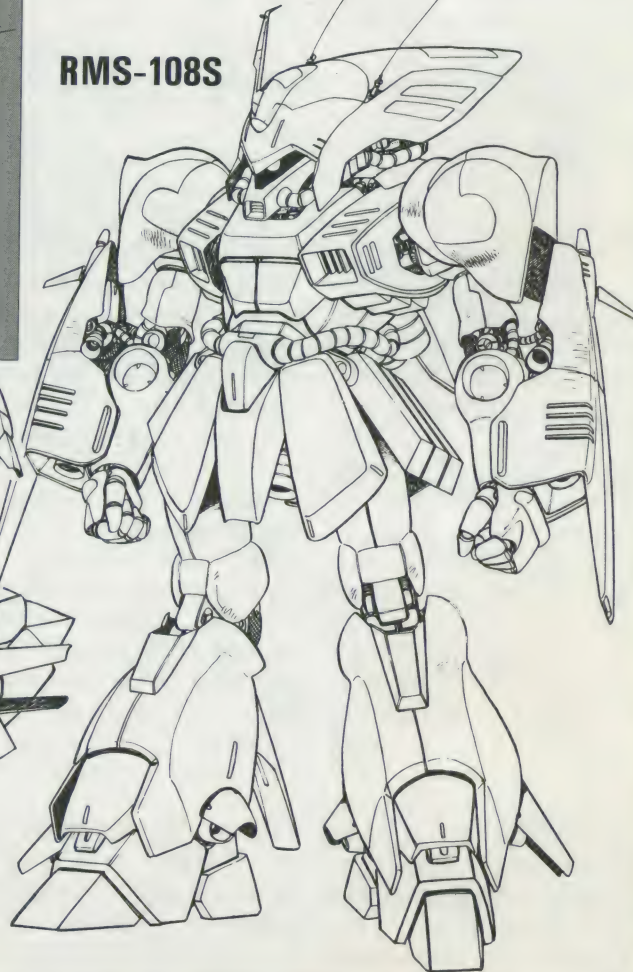
完成したギャプランの全高は16.4センチでした。スケールを割り出す1/153ぐらいになります。(ギャプランの設定資料での全長が25.2メートル)出来ることなら1/144でキットを出してほしいナーッ。

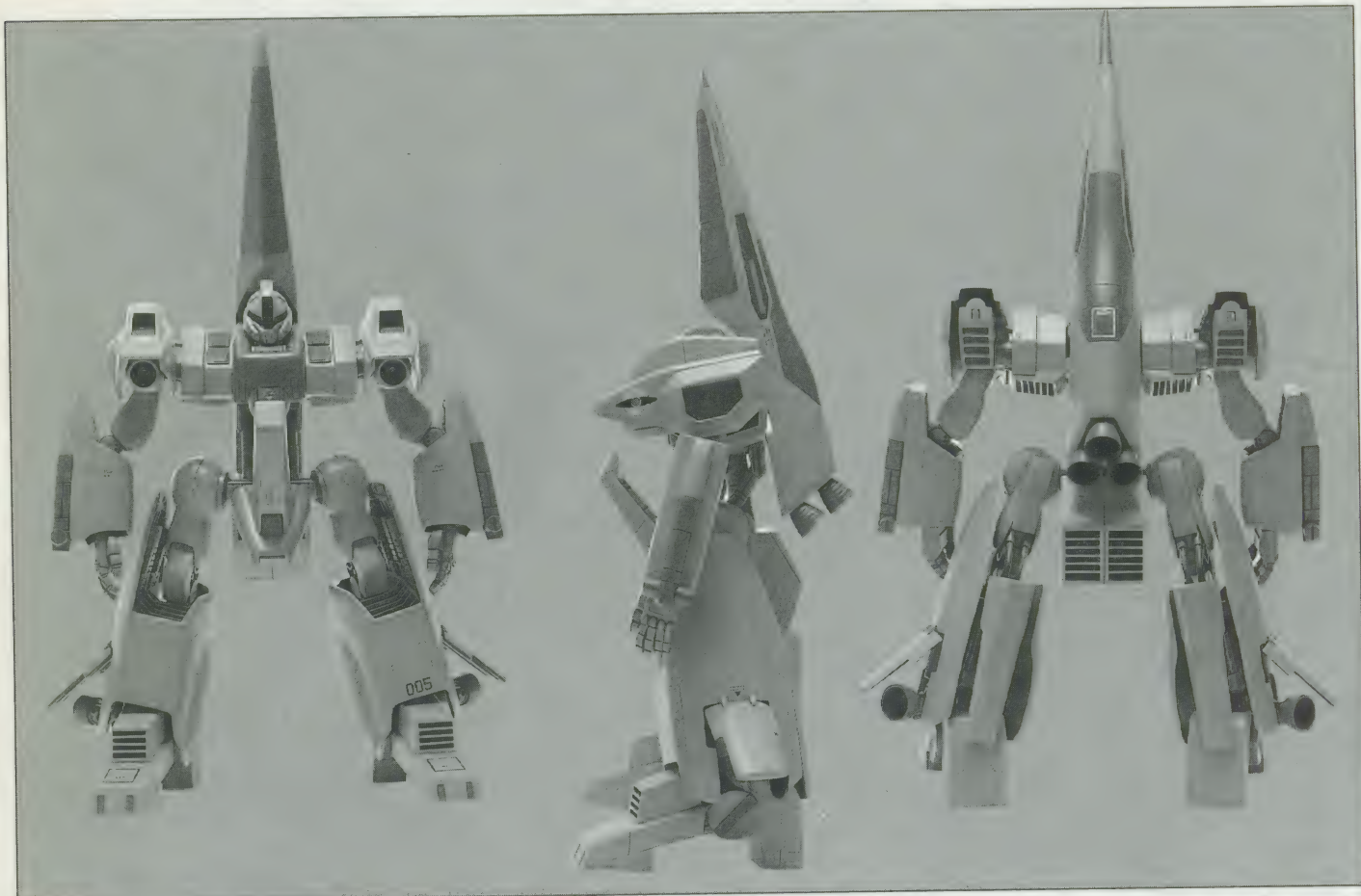
ギャプランの初代パイロットだったロザミア・バンダムが復活するそうです。それも、私が大好きなサイコガンダム(なんとMKIIになるそうな)のパイロットとして……これは、これからの展開が楽しみだ!

どうせなら、ボクは
マラサイを変型させたい！

My Original

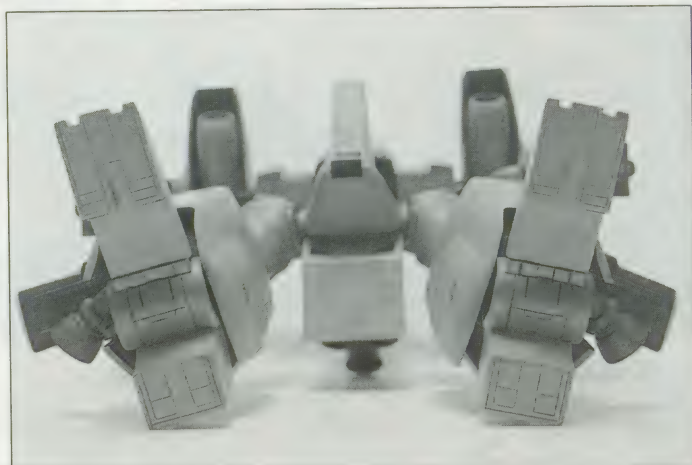
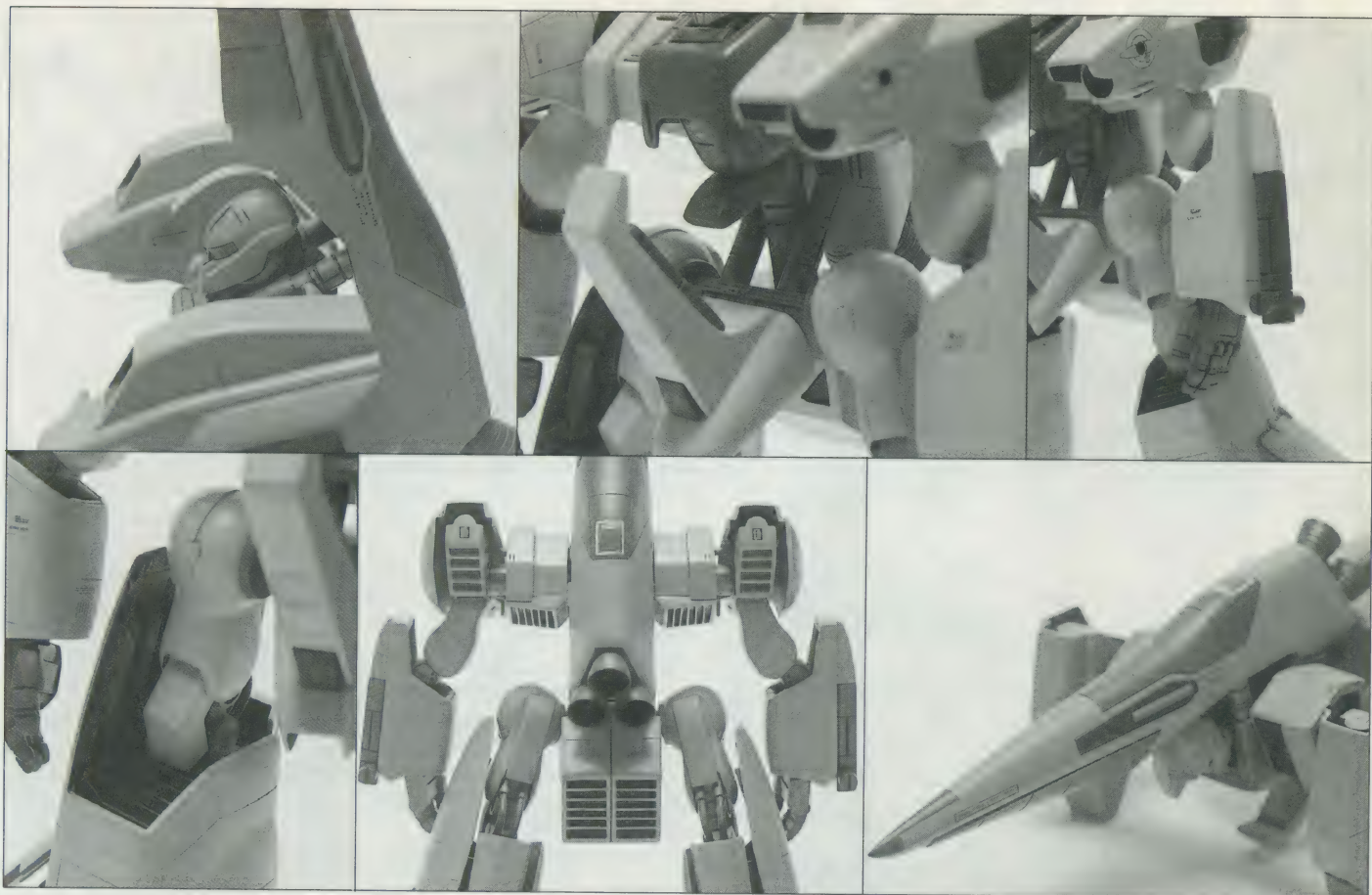
by近藤 和久
KAZUHISA KONDOH

『コミックボンボン』誌で〝機動戦士Ｚガンダム″のマンガを描いている近藤です。現在、コミックスは第２巻まで発売中…その前に出たガンダムコミック〝ＭＳ戦記″(構成はストリームベースの高橋昌也氏）もよろしく。バンダイさんとはファイヤ…じゃなかった、スパイラルゾーンのメカデザインでお付き合いしています。まあ、自己ＰＲはこの位にしておいて、本題に入りましょう。実は、ＺガンダムのＭＳＶを描いてくれませんかというのが、Ｂクラブ編集部からの注文だったのです。最初はＲＭＳ-107という型式番号が欠番になっているので、ハイザックとマラサイの経過タイプを考えたのですが、いまひとつピンとこない…それなら、変型メカばやりですから、いっその事、マラサイを飛行タイプに変型させてみることにしたのです。変型はどうってことはありませんが、こんなマラサイ、テレビに出たらおもしろいと思いませんか？

ところで、バンダイさん。ＺＧシリーズとして1/72あたりで、XB-70バルキリーを出してくれないかな…ついでに、ビーチクラフトやオプティカもね。

Modeling Manual-4

メタス ファ・ユイリイが乗るMSだと思うと なぜか、かわゆい、メカに見えてくる…

■DETA
製作・樫木篤司
全長・180mm(頭まで)
　　225mm(機首まで)
スケール・1/100
製作期間・1985.9(約25日間)

〝メタス‼〟(ジャーン！)
　この名前をズーッと前から知っていたアナタ、花の五ジュウマルを差し上げます。
　なぜかって——？
　ＭＪマテリアル④〝Ｚガンダム・メカニック設定集& 作例集〟の見開き２ページに鎮座まします「ＺＧ・ＭＳ登場スケジュール表」をサッソク見ていただきたい。
　ナニッ！お持ちでない。コリャまた矢礼！（植木等さんの口調で。）まずは、お手もとに一冊御用意下さいませ。ＭＪマテリアル⑥Ｚガンダム・２もヨロシク！（コラーッ！宣伝のしすぎだーっ。ニヤ、ニヤッ。…㊢)
　ＭＳ名称欄のＺガンダムとハイザックの間にチョコッと見えている〝メタス〟の３文字。(アナタはこの３文字に気付いていましたか？)、マテリアルを手に入れてから、どんなＭＳ（もしくは、ＭＡ。）か、とても興味津々でした。そして待たされること数ヶ月と数日が過ぎていきました。(しかし、この頃には頭の片隅にメタスの〝メ〟の字も残っていなかったのたヨ。ゴメン)
　すると、ぬわんと「メタスを作っておくんなマシ。」と、天からのお告げが私しに届きました。これは渡りに船とばかりにソクＯＫとあいなり、設定資料をワクワクしながら受け取りにおもむきました。
　こっ、これが〝メタス！〟

　設定画を見て、一瞬目を疑いました。「ナンジャ、コリャ。」こんなに長い間、楽しみと期待でふくらましていた風船がポーンッと破裂してしまった様なショックでした。
　「カッコ悪るいなあー！」と思う気持ちを心の奥に必死に押し殺して受け取りました。(引き受けちゃったもんなあーっ。ブツブツ…)
　ちなみにこのメタスに乗るパイロットは誰になるのかも楽しみの内の一つでした。そして、いよいよ22話からＴＶに登場。エウーゴの月面基地から空輸(？)のために乗っていたのは、また女性のレコア・ロンドさんでした。(それにしても第34話でヤザンに脱出カプセルごと連れ去られてしまったレコアさん。どうなるのかな。)戦場に女性がふえた事は小林氏もふれていましたが私も美人やカワイコチャンがタークサン登場するのも番組を見る楽しみの一つと思っています。それにあの、ファ・ユイ

リィまでもがこのメタスに乗ってしまうんですネーッ！（勝手に出動して修正を受けたシーンは大変、痛々しかった。しかし、メタスのダンナ、持てますナァー。ウラヤマシーイッ。）

さて今回の製作についてですが、エゥーゴの可変モビル・スーツとしてはZガンダムに続く2機目という事なので、変動できる物を作れればよかったのですが、設定画を見ればわかると思いますがあの、胴まわりの貧弱な様子と立ちポーズから飛行ポーズにうつり変わる変形のプロセスが不明な事などから（部分的には解る所もあるが…）、ここは通例ともいうべき足ちポーズ一品にたいして力を入れて取り組みたいと思います。（飛行ポーズは、キットが出てのお楽しみと言う事でカンベンしていただきたい。）

まず始めに、設定画をジーッと見て、どこかに流用パーツが使えないかニラメッコを十分します。（これは、小林氏と同じやり方なんです。）

なにせ形がカタチですから、原形のまんまソックリ使えるシロ物がなかなか見つけられない。ここは一つ強引にカタチを形にむすび付けられる流用パーツを何点か選んで使用していますので追い追い説明してまいります。

■頭部

この頭、流用パーツを使っているんですが見て解った方、〝ヨク、ミヤブリマシタ！〟のハンコ押して差し上げます。（そんなハンコ、ないって！）実は、ＭＳＶの1/144ゲルググキャノンの頭を使っています。（最初は、1/144マリンザクの物が似ていたのですが大きさが合わないのでヤメタ！）左右方向のモノアイの溝は、ほぼ原形のままです。縦方向のモノアイは、2ミリ角のプラ棒と0.5ミリのプラバンを張り合わせた物。ほほのデッパリは1.2ミリプラバン。アゴからウナジ（？）にかけて延びるスプリングパイプは、2ミリφ。頭のヘコミは削って表現。コードは細目のリード線。

■胴体

ここは難問の一つだった。三本のパイプで胸部と股関節部をつなげるという事で強度に十分気を使う。まん中のパイプはH社の1/48エアクラフト・ウェポンBセットLAU-10ロケット弾ポット。左右のパイプは5ミリφの丸プラ棒。そして、股関節のシャフトもウェポンセットのＥＣＭポッドの左右の切り飛ばした物。中に5ミリ丸棒を補強材としてはさみこみました。（まん中のパイプにも同様。しかし、このセットはパイプだのシャフトだのと色々と使い道があり、大変便利ですヨ！）胸部にはグライアの胴体をシンにプラバンやプラ棒で形造っています。股関節部および、オシリに当る部分ともプラバンのよせ集めです。特にオシリのバーニアのスリットはとてもめんどクサイ。（しかもこの作業は肩や足にもあるんだから。マイッタ！）

■バック・ブースター部（？）

ここ、流用できたのノズルだけ。あとはまったくのプラバン。ノーズ先端部分のラインが、足ちポーズと飛行ポーズとでは違うのでカッコ良く見える飛行ポーズのノーズに決めました。

■腕部

ここの流用パーツを見抜いた人は多いと思います。そうです。バトロイドバルキリーの腕です。（そういえばバンダイはマクロスを発売したんですネーッ。）1/72の物を使用しています。幅はオリジナルのままですが、長さはヒジにあたる所を短くし、手首側のラインを修正します。また、ヒジの回りを囲っている縁は3ミリプラ棒を削り出した物。ヒジの丸いパーツは前にも出たロケット弾ポットの輪切りです。ヒジからワキと、肩のパーツは筒形のインティークと肩関節（これらもウェポンセットを使用。）を除いて、プラバン、プラ棒の固まりです。（手およびアームビームガンも同様。）スプリングパイプは3ミリφのもの。

■脚部

この形、胴体につづいてシンドイ所。流用パーツは太モモ（？）の部分（アシュラテンプルの物。）がほぼ原形にちかく、脚内部に使ったパーツは細かく刻んだ物。（何を使ったかワケがわからなくなってしまった。）スネや足首（丸い関範は1/100 06Rジョニーライデン機のバックパックの左右に張り出したタンク？を使用。）は、やはりプラバンとプラ棒。形の説明がしにくいので写真を見てほしい。（設定にあるビームサーベルは3ミリ角棒で製作。）

■仕上げ

スジ彫りを適度に行い、塗装。（色はカラー写真参考。）最後に左肩にエゥーゴ、右肩に型式番号等をマーキングしてフィニッシュ！

結びに、メタス秘話をひとつ…第31話から出てきた可変MSハンブラビが実は最初のメタスだったとか。ところが、悪役的なイメージが強いということでティターンズ側のMSとなり別の設定が作られたということです。何でも、永野護さんの最初のデザインではモノアイがもっとついていて、〝目多数〟…それでメタスという名前になったとか。ホンマかいな？

ONE POINT MODELING バリュート・パック

製作／小林とおる

かなり後れ馳せながら、マサライ＆バリュート・パックのワンポイント・モデリングです。(テレビに登場してからずいぶんたってしまった。)

このバリュート・パック、前作ガンダムの中での戦い（第5話〝大気圏突入〟でザクが地球の引力に引かれ大気圏内でバラバラと溶けていったア／場面がとても印象的だったナアー。）を経験とし、開発されたかは定かではないが(イーカゲンな奴っ／)宇宙空間から、地球上での戦いへとなだれ込むひは必要不可欠な装備だとつくづく思いました。(しかし、あのドデカイ〝アーガマ〟までが使用するとは思わなかった。)

さて、バリュート・パックの製作にはいりますが、設定資料や写真を見てもわかるとおり、おおまかに分けて4つのパックで1つのシステムになっています。(背中のパックは、また数個のパックの集合体です。)

まず、全体をしめる製作の方法ですが、プラバンをそれぞれの形に切り出して、箱を組んで（強度が必要な場合はプラ棒などで補強する。)いく。この作業はすべてのパックについてほぼ同じなので、ここからはそれぞれの持つ特徴や、ポイントの押えかた、注意点などをあげていきたいと思います。

●胸部パックの大きさとMSのバランス

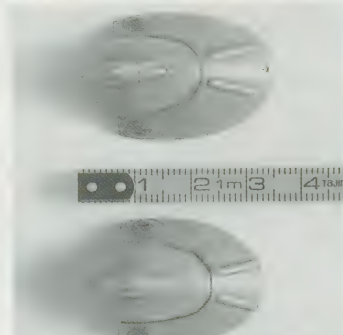
横幅はだいたいMSの胸の幅と同じぐらいがヨロシイかと思います。(じつはこの時点では、まだマサライのキットが手もとに間にあわず、ハイザックで寸法を出しているので、マラサイに装着した際のギャップがでてしまった。つまり、ここでエラソウにバランスがどうのこうのと言える立場ではないのです。ま、参考程度に読んでくだされぱアリガタイのですが⁉）縦幅は股関節前面の張り出しにかぶさるかぶさらないか程度にします。胸側にあるマウントロックの基部は、1.2ミリのプラバンをカットした物。ロック部は3ミリ角プラ棒を削り出しました。このロックを取り付ける角度はMSの機種によって変わるのですが、ハイザックに合わせた角度がナントそのままマラサイに合ってしまった。

●脚部ホバーユニットのポイント

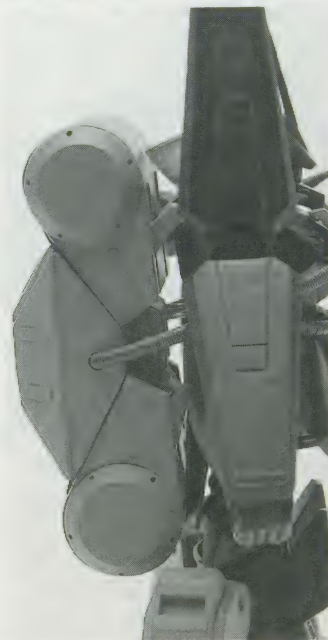
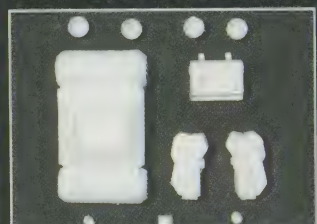
ホバー用ノズルをシャープに作る事。マウントロックはやはりハイザックの角度でだいたいOKでした／

●背部パック

ここは上下のサブ・プロペラントタンクとバルーン・パラシュートを収納しているノズル基部からなっています。タンクのアールはプラバンの積層を削り出したのではなく、細かく曲げ、丸くならした物です。(重くなるとMSがコケてしまうから。）ロック用の爪は5ミリ角棒を削り出し、シンチュウ線でとめて可動できる様にしました。（4ヶ所すべて。）胸部バーニアにのびるスプリングパイプは約5ミリ径を使用。ノズル(大)はタコザクの物にディテールを追加。(胸部パックの物も同様。）ノズル(小)はジャンクパーツから適当に選んだ物。

なお、マラサイに合せる時にヘルメット後端を削りました。(写真参照。)

●プラキャスト製バリュートパック販売のお知らせ

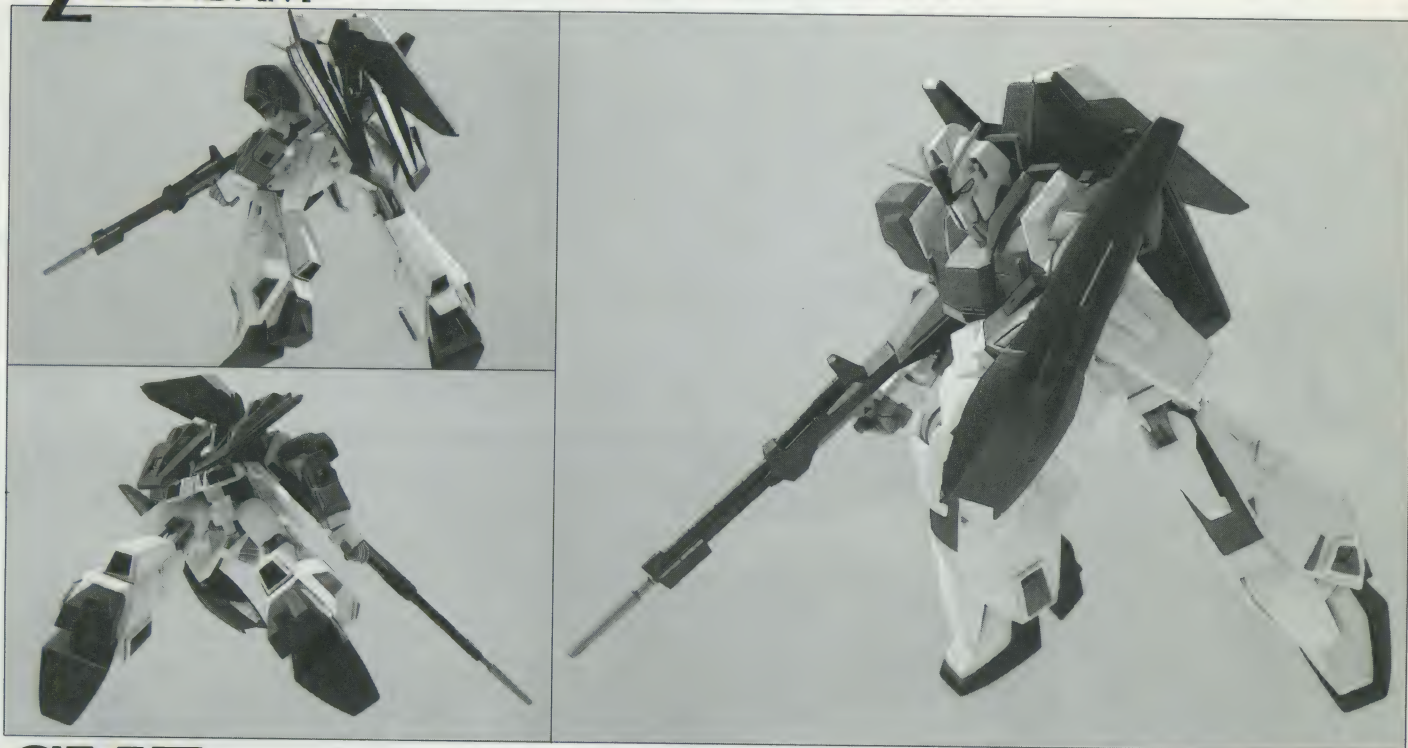
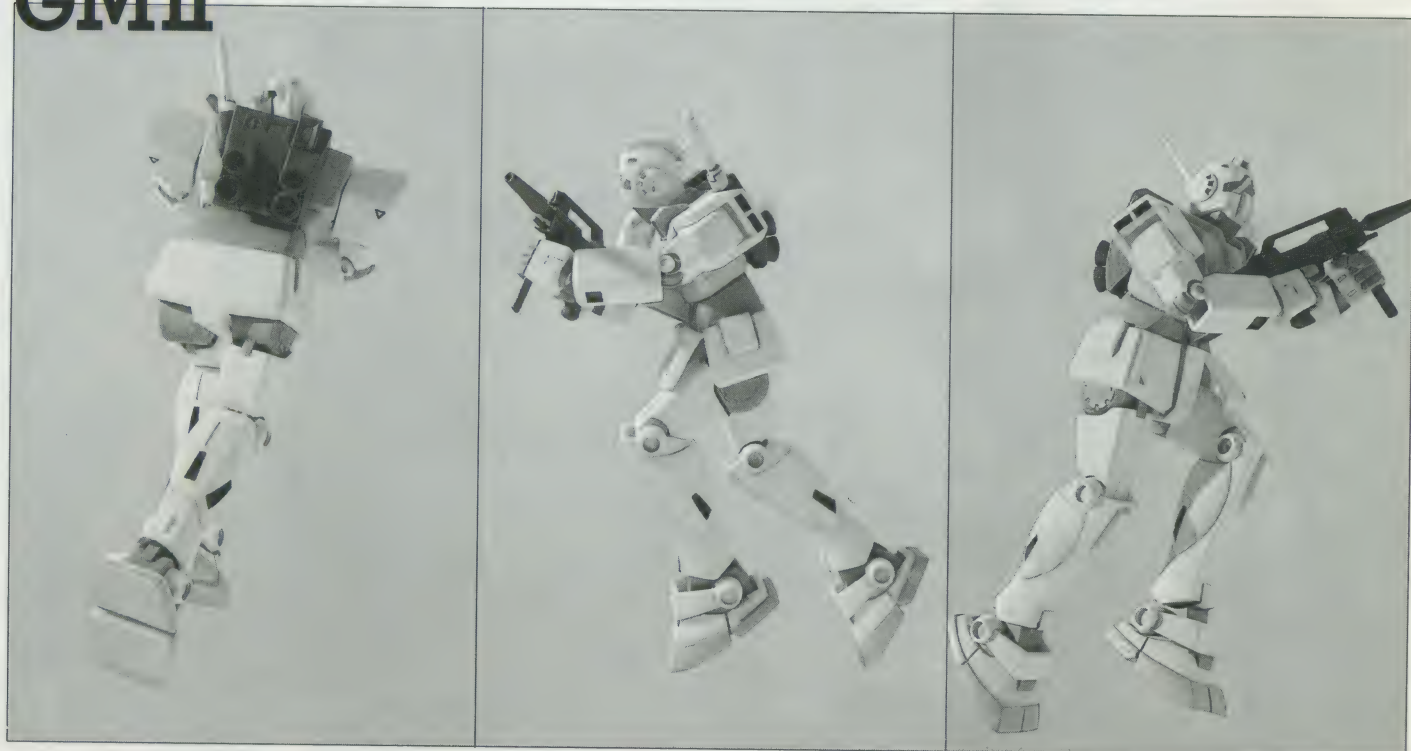
この作例記事で紹介したバリュートパック（計11パーツ）のプラキャストによる複製品を、価格1500円＋郵送料700円で販売します。現金書留か郵便為替によって、住所、氏名、電話番号を記入して申し込んでください。(プラキャスト製のため、多少の加工を加えないとキットに取り付けることはできません）

●〒424　静岡県清水市袖師町702
(株)バンダイ静岡工場
Bクラブ　バリュートパック係

Modeling Manual-5

アクションプラモ改造術

"Ｚガンダム"シリーズをはじめ、最近のロボットプラモの関節はたいへんよく動くようになったのですが、やはり、アニメの一場面のようなポーズとなると、どうやってもとらせることはできません。それにはプラモを関節部でバラバラにし、固定でポーズをつけるしかありません。今月は、1/144スケールのＺガンダムとジムIIのキットを例にして解説してみましょう。

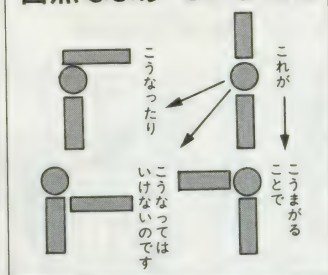
製作/西口 裕久
HIROHISA NISHGUCHI

ZGUNDAM

GMII

1/144〝Zガンダム〟のキットには腰部がありません。そのために腰のひねりによるポーズがえができません。腰のひねりについては従来のガンダムのプロポーションをうけついでいるジムIIで行うことにしました。しかし、Zガンダムのキットは可動部も多く、従来のキットよりもよく動き、ポーズがえの加工なしで、単に固定してしまうだけでポーズがビシッと決まります。まあ、ポーズがえの記事としてはジムIIの方が参考になるのですが、主役のZガンダムをあつかわないわけにはいかず、今回は2体にそれぞれ、ポーズがえのコツをもりこんで改造してみることにしました……それにしても、Zガンダムの腕はよく動きますねぇ。

①、② Zガンダムもジム IIも各パーツごとに組んでしまいます。全体を組みあげる時に関節を固定していくわけです。ですから、ポリキャップは使用しません。

③、④ パーツとパーツの組み方ですが、まず大腿部の関節を写真のように切りとり、はめこみます。しかし、これでは可動範囲が限られますので、もっと関節部をまげなくてはなりません。

⑤、⑥ このようにパーツに切り込みをいれてやります。すると、かなりまげられるようになります。③、④の状態とくらべると、どこをどう削ったかわかると思います。

⑦ 左が加工したもので、右がキットのままむりやりまげたものです。キットのままでも、ここまではまがるのですが、これでは足のまがり方が不自然になってしまいます。やはり、可動範囲に無理があるのです。

難しくいえば、パーツの中心線が関節の中点で一致すれば自然になるわけです。写真で確認すればおわかりいただけるでしょう。左の足にはすでに関節のバーが2本入った状態になっています。

⑧ さて、腰のひねりですが、Zは腰部が全部バラバラですので、これはジムIIを使って説明します。まず、部品をはりあわせてペーパーをかけて仕上げます。

⑨ レザーソーやカッターなどで、ていねいに腰にあたる部分を切り取ってしまいます。

⑩ 次に足をぐっともちあげる部分はスカートも切り離します。

⑪ さて、切り取ったスカートはおいといて腰にひねりを加えてポリパテやエポキシパテなどで腰部を作り直します。

⑫、⑬ ひねってあるのが、わかるでしょう。

⑭ スカートを切り取ったため、足はこんなに上ります。スカート部分は、あとでくっつけてしまいます。

⑮ ジムIIの腕ですが、あまり曲がりませんので(下がノーマル)、上のように切り込みを入れてやります。

⑯ 下にくらべて、上の方がよく曲がっているでしょう。もっと曲げたい時は、もっと切り込めばよいわけです。

⑰ パーツに色を塗ってありますが、その前に胴体に接する関節部をポリパテなどでうめてしまいます。大きな、すき間があるとみっともないでしょう。

⑱ ジムIIの前腕です。手首の部分もポリパテでうめ(右)、ピンバイスで穴をあけます(左)。

⑲ これにアルミの針金をさし込み手首をつければ、このように自由に曲げられるようになります。もちろん、最後に固定します。

⑳ さて、首の角度にうつります。このようにポリパテやエポキシパテで延長して、角度をつけるわけです。

㉑ 胴体に接するパーツのつづきですが、⑲と同じようにアルミ針をさしこみ……

㉒ 同じく、ピンバイスで穴をあけたボディ部につっ込みます。これで、かなり自由に動かせます。

㉓ 気に入った角度に、いろいろ曲げてみて決ったら固定します。接着は瞬間接着剤よりもエポキシ系接着剤(セメダインスーパー等、二液混合タイプのもの)の方がよいでしょう。瞬間接着剤だと角度を見ながら修整することはできませんからね。

㉔、㉕ さて、以上の加工がすんだら各パーツに色をぬって組みあげれば完成になります。

①

②

③

④

⑤

⑥

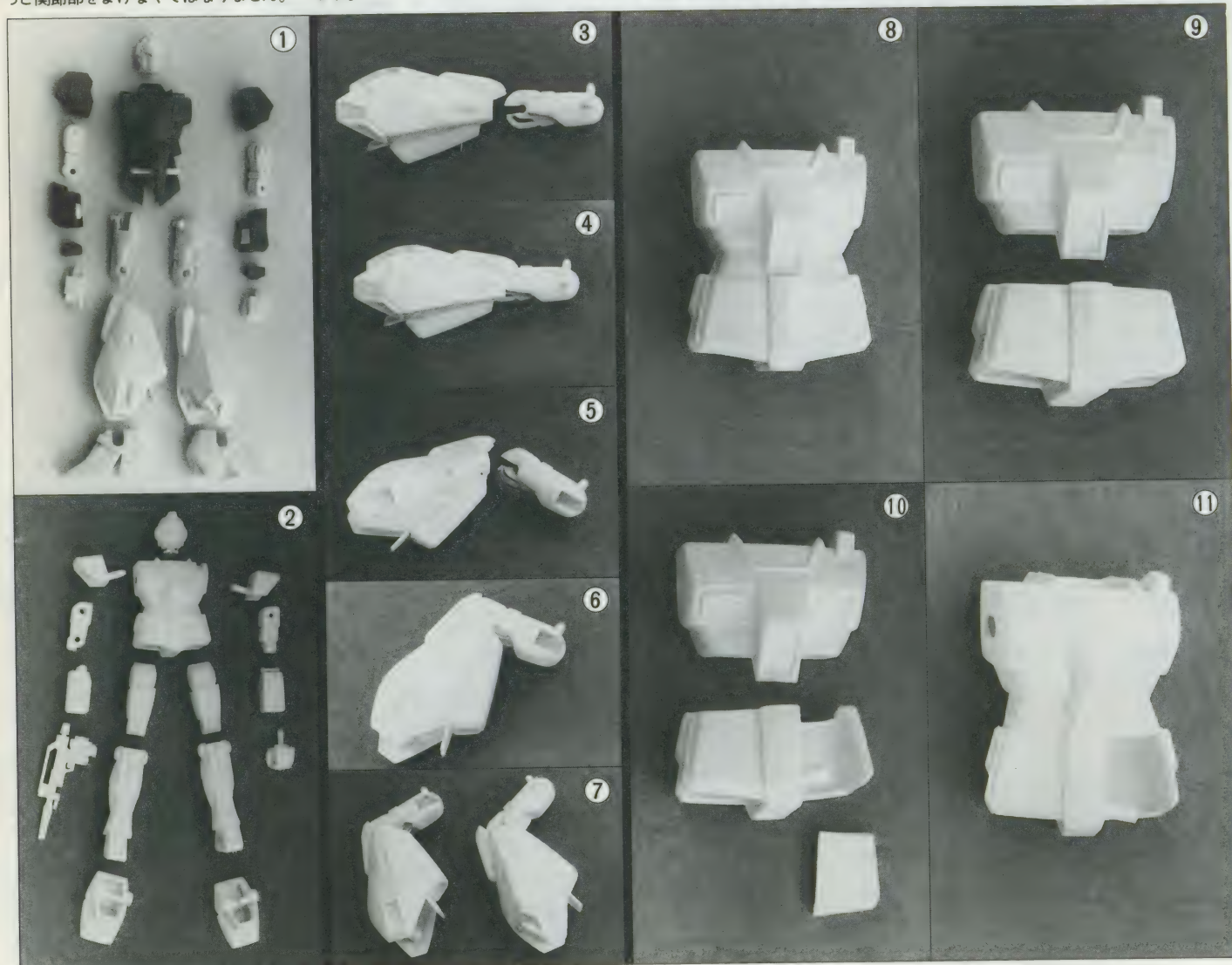
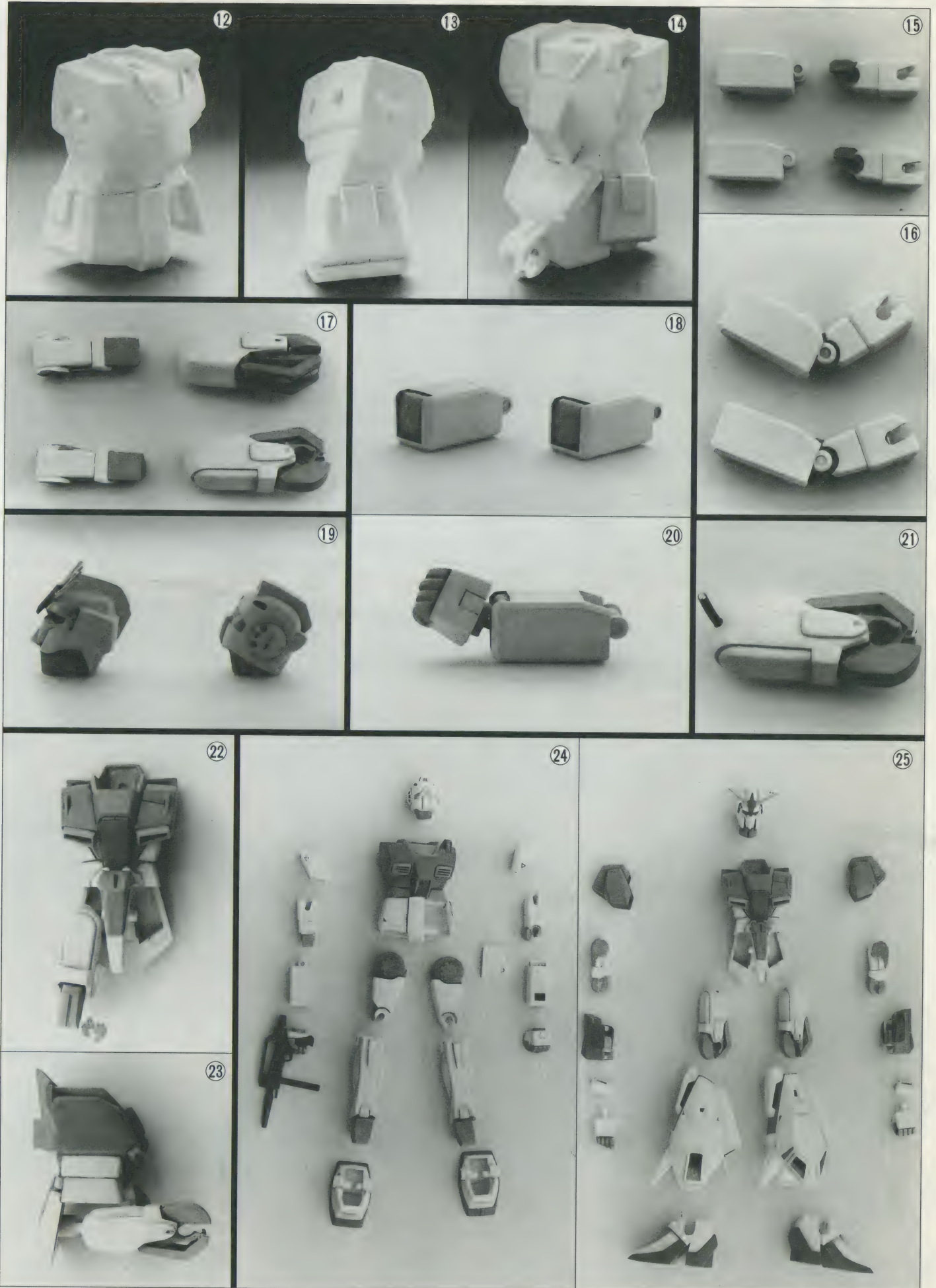
⑦

⑧

⑨

⑩

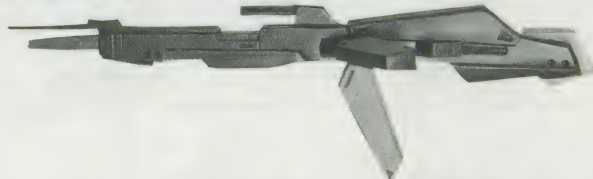
⑪

⑫
⑬
⑭
⑮
⑯
⑰
⑱
⑲
⑳
㉑
㉒
㉓
㉔
㉕

GACHA-PON WORLD

自動販売器…通称〝ガチャポン〞にも、プラモに負けない傑作がある。今回は1/250 Zガンダムシリーズを使った作例を!

by 三田 孝輔
KOHSUKE MITA

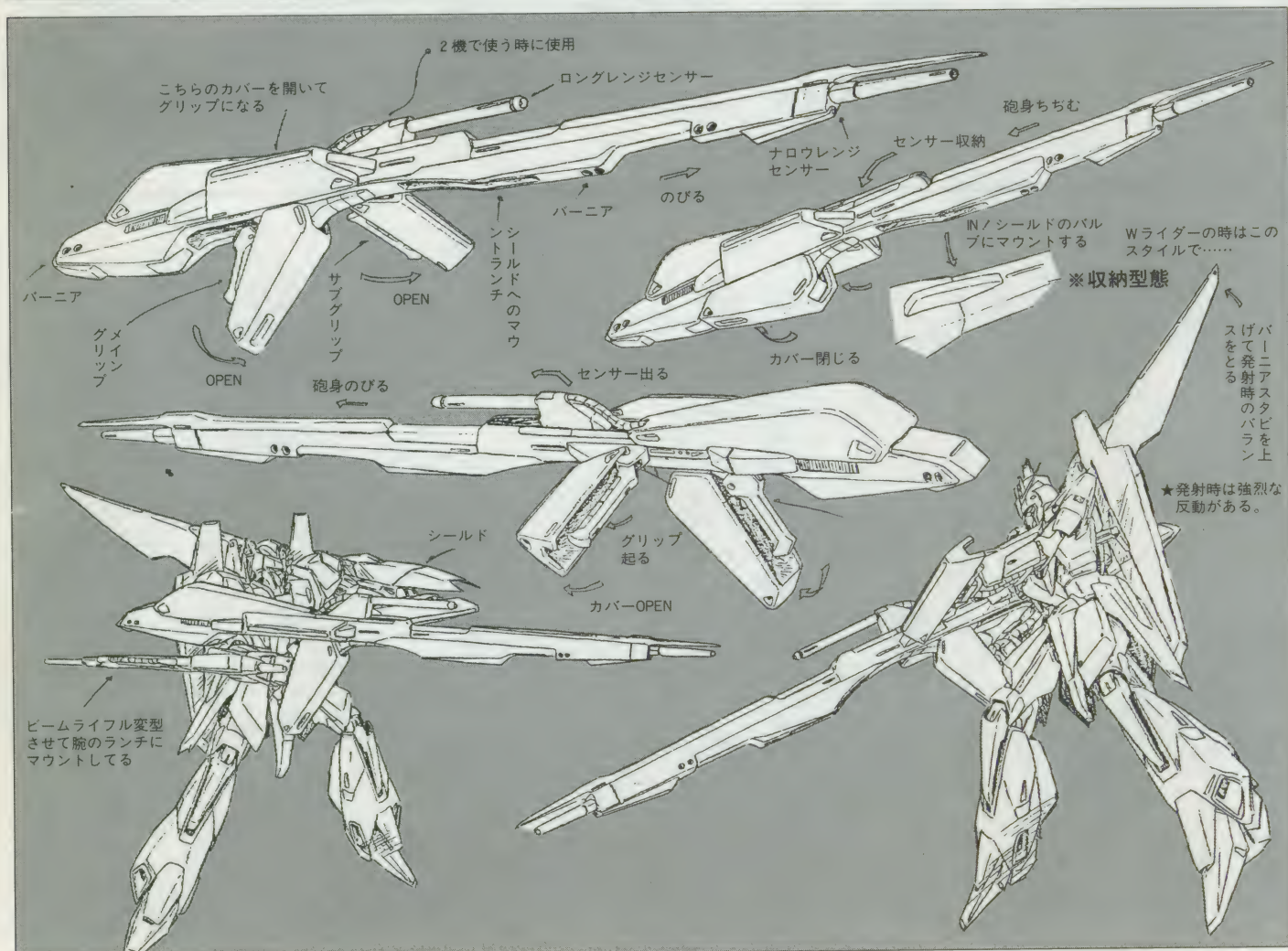
ハイパーメガランチャー

第10話で100式が使用したメガバズーカランチャーの改良型である。Zガンダム以後の大出力モビルスーツ用に開発された大型ビームランチャー。独自にジェネレーターを持っているが、MSからのエネルギーのアシストを受けるため負荷が大きく、ほかのMSでは使用できず、仮に使用したとしても、出力が低いか、最悪の場合はMSが壊れてしまう。コードネームは〝大砲〞、Zの大砲と呼ばれる。

ガチャポンZガンダムのサイズに合わせてのハイパーメガランチャーの製作ですが、とにかく大きいのです。

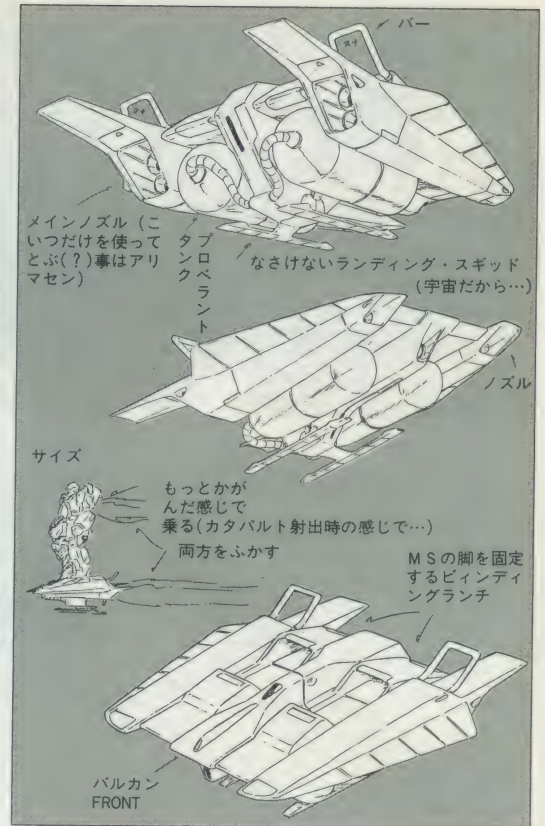
正確に何メートルという設定が無かったので、設定書から対比を割り出して大きさを出したのですが、1/250で何と11センチもあります。

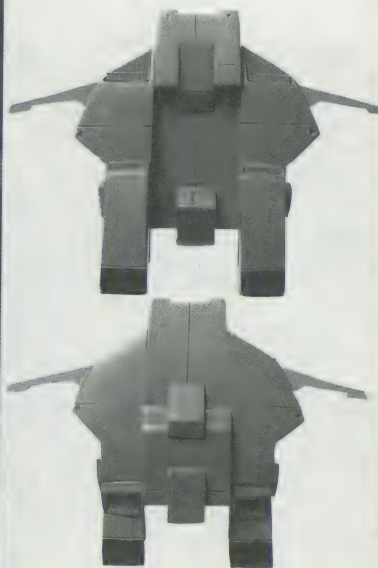
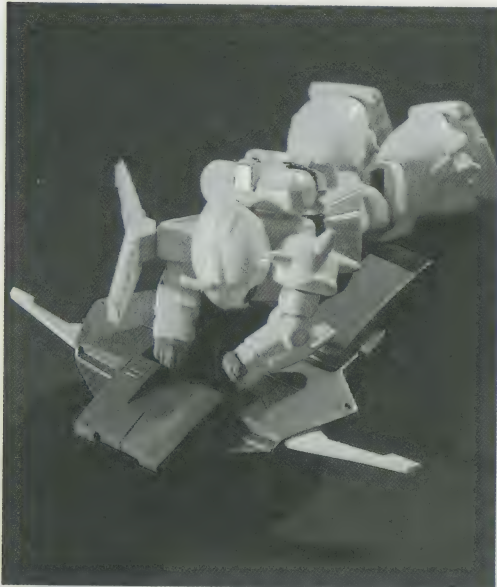
プラ板の貼り合せで作ろうかとも考えたのですが、このサイズだと、プラ板の厚みで精度が狂う可能性があったので、エポキシパテからの削り出しで作業を進めました。カーボン紙を使ってプラ板に図面を写し取り、そのプラ板ともう一枚のプラ板でエポキシパテをサンドします。このプラ板どうしの空間がメガランチャーの厚さになるという訳です。エポキシパテの硬化が終ったら、削り出す作業に移ります。

ディテールの削り出しは、プラ板よりもエポキシパテの方がはるかに楽なのです。本体の加工が終ったら、プラ板等で、銃身等のディティールをつけていけばよいのです。カラーリングは設定が無かったので、オリジナルです。

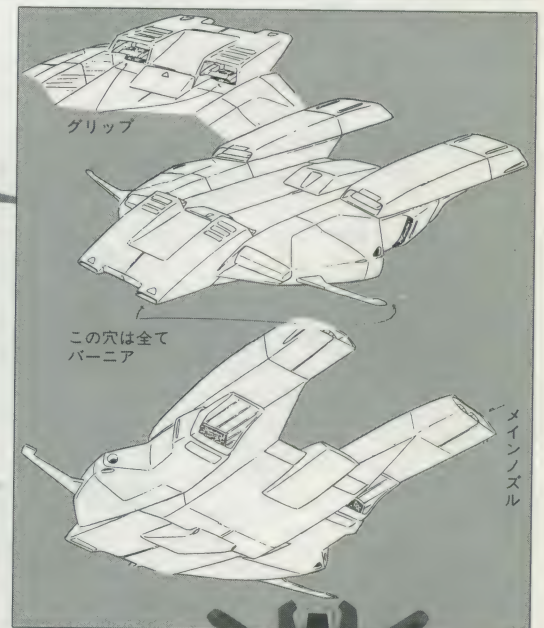
2機で使う時に使用
ロングレンジセンサー
こちらのカバーを開いてグリップになる
砲身ちぢむ
センサー収納
ナロウレンジセンサー
のびる
バーニア
シールドへのマウントランチ
IN/シールドのバルブにマウントする
Wライダーの時はこのスタイルで……
※収納型態
バーニア
サブグリップ
OPEN
メイングリップ
OPEN
カバー閉じる
バーニアスタビを上げて発射時のバランスをとる
センサー出る
砲身のびる
★発射時は強烈な反動がある。
シールド
グリップ起る
カバーOPEN
ビームライフル変型させて腕のランチにマウントしてる

シャクルズ

第25話で使用されたエウーゴ用スペース・ジャバー。武装はバルカン。MSが1機で使用。

これも設定サイズがわからなかったので、GMから寸法を割り出してサイズを決めましたが、ガチャポンのGMは足をちょっと削らないと乗ってくれません。製作は簡単で、プラ板の貼り合せです。下のタンクは丸木棒から削り出し、目止めしたものをシリコンで型取り、複製したものです。

ゲター

第26話から使用されているティターンズ用スペース・ジャバー。 MSが1機で使用する。ベースジャバーと似ているが、別の物である。

これも設定から寸法を割り出す作業から始めました。あとは図面を引いてプラ板を切り出していけば良いのです。図面どうりにプラ板を切り出すコツはカーボン紙の使用です。

プラ板で本体ができたら、細い突起物をエポパテで作ります。

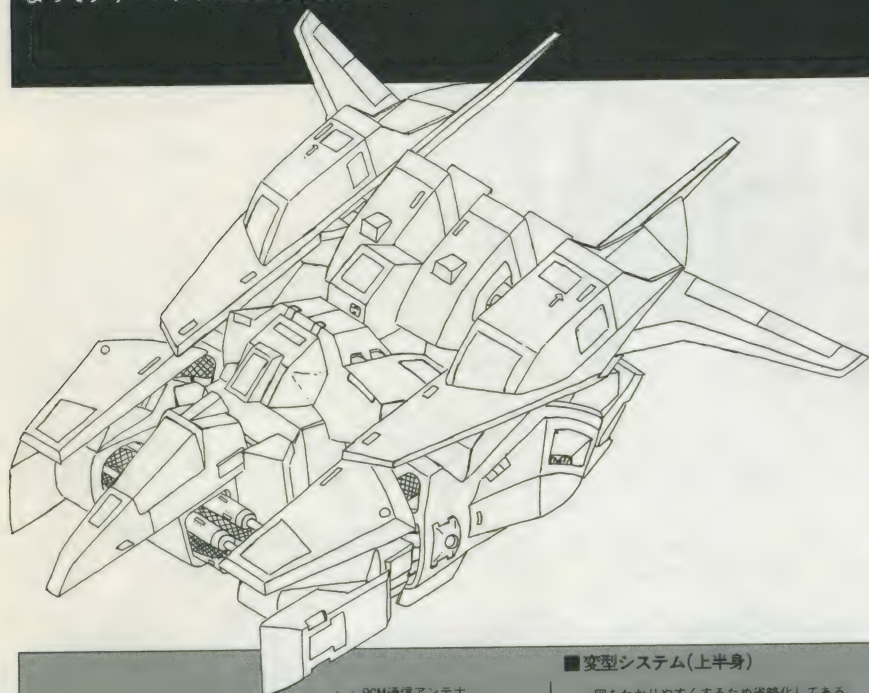
モールドはPカッター、目立てヤスリ、彫刻刀等を使ってつけていきます。

●パーツ販売のお知らせ

1/250スケール、Zガンダムシリーズ（自販機で販売）に合わせたハイパーメガランチャー、シャクルズ、ゲターのプラキャスト製複製品を販売します。①ハイパーメガランチャー（400円）、②シャクルズ、ゲター（各400円）で送料は240円（数は1個でも3個でもかわりません）。若干スケールは異なりますが、1/220の可変MAキットと比較したディオラマ等に利用できます。現金書留か郵便為替で同封の上、住所、氏名、電話番号を明記してお申し込み下さい。

〈送り先〉〒424 静岡県清水市袖師町702㈱バンダイ静岡工場 Bクラブ ガチャポンワールド係

●読者投稿企画

SCIENCE GUNDAM WORLD

ここに紹介する、変型モビルスーツの設定考証は長野県の高校生、福島英男さんの投稿によるものです。ガンダムワールドのMS考証としては、たいへんすぐれたものなので、ここに紹介することにしました（変型MS全身は、福島さんのデザインをもとに大河原邦男氏によってクリーンナップされたものです。）

この文章設定は、絵で表現できない部分を中心に書いてあることを先に述べておきます。

〈ジェネレーター〉

最初は、ジェネレーターから。ガンダムワールドではMSは、核融合反応を利用しているわけであるが、核融合はT.D反応となるが(T)トリチウムは、天然に存在しないためリチウム6から生成させるしかない。だが、トリチウムはβ崩壊によってヘリウム3に壊変する。すなわちトリチウムとヘリウム3はラジオアイソバールであるから、トリチウムの代わりに天然に存在するヘリウム3を使用した。そして(D)デューテリウムを使用する。すなわち、ヘリウム3とデューテリウムを核融合させるのである。そして、ヘリウム4ができプロトンを1つ放出す。

デューテリウム　　　　　　プロトン

$$D + He^3 \longrightarrow He^4 + P$$

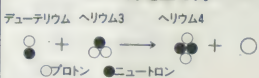
上記の反応が起きると、比結合エネルギーが、D 1.09Mev　He^3, 2.54Mev　He^4, 7.05Mevであるからして、

$7.05 \times 4 - (1.09 \times 2 + 2.54 \times 3)$

この式が成り立つ、そのため一反応あたりのエネルギーは、18.40Mev

> **Mevとは、**
> Mはミリオン（100万）
> evは電子ボルト（e（電子）を1ボルトの電圧で加速するときのエネルギー増加量）
> 18.40Mevを仕事（エネルギー）に変えれば、2.94×10^{-12}ジュール

しかし、核融合が起きるには超高温でなくてはいけない。$D + He^3$の反応では、5000万度Cくらいの温度を必要とする。この高温下では、原子は、プラズマとなっている。このときの原子核の数は、$1cm^3$あたり10^{15}個くらい（1000兆）これは、人工的な真空と同じくらい希薄であるが、超高温のため内圧は爆発ぎりぎりという所なのである。この超高温の中で核融合がおこなわれる。先述のように高温のため粒子自体が（この場合、デューテリウムとヘリウム3）運動エネルギーを得て（プラズマ化しているので原子は原子核と電子に分かれている。核融合は原子核を必要とする。核反応とも言うから…）両方の原子核のクーロン斥力を打ち破り衝突を起こす。

> クーロンというのは電気量を表す単位である。原子核はプロトンとニュートロンからできていてプロトンは、$+1.602 \times 10^{-19}$クーロンの荷電量を持っているわけ
>
> デューテリウム　ヘリウム3　　ヘリウム4
>
> ○＋●→●＋○
>
> ○プロトン　●ニュートロン
>
> 上の図の場合、デューテリウムのプロトンとヘリウム3のプロトンが電気的に反発している（＋と＋だから）

先述の衝突が核融合なのである。そして、この核融合は約1秒でおこなわれる。

これをリック・ディアスの設定として組み合わせないと意味がなくなってしまう。

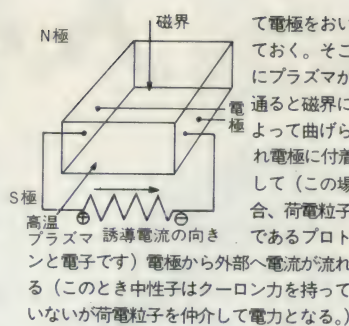
そこで、まずジェネレーターの大きさから言うと、炉心の内部容積は（実車の排気量に相当する）だいたい$0.5m^3$（50万cm^3）に設定。ジェネレーター本体では、炉心の12〜13倍(加熱器、エネルギーコンバーター等を含んで）になる。この大きさはリック・ディアスの胸部容積の6分の1程度であるが、核反応で放出するエネルギーは、一反応あたり、2.94×10^{-12}ジュール。$1cm^3$あたり、原子核が、10^{15}個あるため、5×10^{14}回核反応が起きるので$1cm^3$につき、エネルギー量は14700ジュール。電気に変わると$14700W/cm^3$（$14.7kW/cm^3$）にもなる。炉心容積が、50万cm^3なので735万kWという途方もない出力となるわけ（ちなみにガンダムMKIIが1930kW）この核反応に必要な時間は先述のとおり約1秒であるからして、735万kW/sec？となるのかな（本当はワット自体、1ジュールの仕事を1秒間にする仕事率だから、ただ、735万kWなのだが……表現するにはsec（秒）とつけた方がわかりやすくなるような……。）

ジェネレーター材料としては、ガンダムワールドでは、ガンダリウムを使用しているということであるが…SF的と思えば、それでもいいと思うが（この設定はガンダムワールドに干渉しているような…。ガンダリウムの構成元素がわからないので。）自分としてはマグノックス(マグネシウム・ノー・オキシデーションの略）を使用している。構成元素は、マグネシウムとベリリウムであって、ともに比重は2gを割っているのである。ベリリウム合金は宇宙用耐熱合金として使用されていて、きわめて強力な合金なのである。マグノックス自体は、現在において原子炉に使用されているだけあって放射線を遮断(ノーオキシデーションなわけで原子核、原子などの結束力が強い安定な物質ということになる)。高い強度を持っている。そのほかには、やはり対放射線ということでジルコニウム合金、チタニウム合金、アルミニウム、タングステンなどを使用している。

〈エネルギーコンバーター〉

前述のように核反応では膨大なエネルギーを発生するが、それだけではMSはぴくりともしない。電気がなければ……その核反応のエネルギー（熱）を電気に変換、すなわち発電システムのことなのだが、現代のような熱で水蒸気を発生させ、それでタービンを回転させて発電するのではなく、直接的に熱を電気に変換するシステムなのである。この方がエネルギーロスがほとんどなく、100パーセント、熱を電気に変換できる。今、このような直接発電が考えられている。熱電子発電とか電磁流体発電というものがそれである。

自分の場合は電磁流体発電（MHD）を利用して、MSの電気エネルギーを得ます。電磁流体力学の応用で高温のため（約5000万度Cです）物質はプラズマ状態である（この場合、核反応が行なわれていたのでヘリウム4とプロトンが、プラズマになっている)。プラズマというのは、伝導体であるからして、磁場にも反応するわけ。この性質を利用して（核反応時も磁場を張りめぐらして炉心壁から浮かしておく。そうしないと、もしプラズマが壁に接触したものなら5000万度Cもあるので壁を溶かす….なんてことはありません。ほぼ真空なので熱容量が低いのです。しかし、壁の外部と内部の温度差が5000万度Cもあるため壁を伝わる熱伝導によって内部の熱が外へ逃げてしまう。)

プラズマをエネルギーコンバーターへ向かって高速で移動させる。コンバーター内では流体の向きに直角に強い磁界を加えておく。そして、その両方に直角に対向させ

て電極をおいておく。そこにプラズマが通ると磁界によって曲げられ電極に付着して（この場合、荷電粒子であるプロトンと電子です）電極から外部へ電流が流れる（このとき中性子はクーロン力を持っていないが荷電粒子を仲介して電力となる。）

この方法の原理は現在の回転発電器と根本的に同じ（フレミングの右手の法則ですよ）運動する導体が固体（コイル）から流体（プラズマ）に変わっただけのことなのだ。が、まだ問題もあって、耐熱性の高い電極などの開発etc（本当は、MHD発電しか原理を説明できないから書いてしまった。通常は、核反応をおこさない程度のプラズマを使用したり、セシウムなどの金属を使用するのですから、こじつけであるような？感じがするが。温度差があるもののプラズマにはかわりがないので設定として使用しました。）それに、MHD発電は、100万kW以上の大出力を発生できるのです。735万kWも夢ではない！

■モビルスーツの駆動系（リックディアス）

プロトン
ヘリウム4

デューテリウム、
ヘリウム3

ジェネレーター

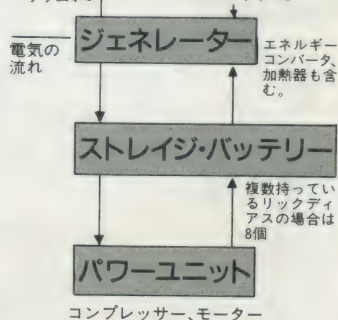
電気の
流れ

エネルギー
コンバータ、
加熱器も含
む。

ストレイジ・バッテリー

複数持っているリックディアスの場合は8個

パワーユニット

コンプレッサー、モーター

上のパーツの胸部に占める割合は、前述のようにジェネレーターが6分の1、高出力バッテリーが6分の3、残りが肩部パワーユニットモジュールである。

ジェネレーターで核反応を起こす。発生した超高温プラズマから、エネルギーコンバーターを託して、電気に変換する（この時間は約1秒程度であるが、核融合時では、かなりの長時間なわけ）その電気は、ストレイジ・バッテリーに充電する。この時、2、3個のバッテリーからは、各パワーユニットに電気を送っているわけだ。ようするに8個も持っているということは、あるバッテリーを使用している時は（通常2、3個を同時使用なのだ。1個ではMSの2000kWという出力はとても出せないでしょう。）あるバッテリーは充電というようになっている。バッテリーから、各パワーユニットに電気が送られ、その電気の中でパワーユニットの必要以上の電気はフィードバックされてバッテリーへ、再び充電される。それにバッテリーは、核融合炉の加熱にも使用される(レーザー、イオンビーム)。

しかし、核融合炉は、常に作動しているわけではない。なぜなら、前述でも書いたように、反応を起こせば735万kWという途方もないエネルギーを得られるのである。

MSの出力は2000kWと設定しているため、735万kWというジェネレーター出力は、大きすぎるのである。だから、一回作動したらある時間がたつまで停止しているということになる（MSの出力を2000kWにすると735万kWは約3500倍、すなわち3500秒間（55分）も作動できるが、核融合を起こすときにもエネルギーを使用するため停止時間は、だいたい20分程度という設定になる）。

○移動用ロケット（バーニヤ）

ここでは主に推進剤についてふれる。ガンダムのロケット燃料についてはわからないが未来的に考えるとエキゾチック系燃料が考えられる。液体水素＋液体酸素の組み合わせでは400〜500sec程度の比推力（燃料1キロを1秒間で燃焼させて発生する推力が高———。たとえば200sccは燃料1キロを1秒間燃焼させて200キロの推力を得る）なのであるが、エキゾチック系燃料。ペンタボラン＋三フッ化塩素、ペンタボラン＋五フッ化塩素などは、かなり高い比推力を得る。中でも、トリフェニルメチルフリーラジカル(遊離基)＋液体酸素とを組み合わせると比重力は1800secにもなる。水素＋酸素の4倍程度のエネルギーとなるわけ。リック・ディアスには無論、トリフェニルメチルフリーラジカル（遊離基)＋液体酸素を使用している。

これまでのは、現在研究されている、アドバンスド・テクノロジーとでもいうべき物であって、日本でも核融合炉が現在、製作されているわけです。（この重量は5000トンという、MSよりずっと重い）MHD発電は直接発電の一種として開発されているが理論的には、100パーセントの効率とはいえ、現実では……。新型の化学燃料は現在でもかなりの数が開発された。なんといっても少ない消費で大推力を発生できるからだが。いかんせんコストの問題があるので…。しかし、将来性に期待が持たれる。

私のロボットアニメ観

福島 英男

昭和43年12月27日生まれ、現在16歳です。自分の場合、物心ついた頃からテレビでアニメを見ていました。ロボット物といえば幼稚園の頃からマジンガーZ等が放映され、その頃、仮面ライダー、ウルトラマンシリーズ等の特撮物も放映されていたので、それらと同種という感じで見ていた。それから、小学6年から中学にかけて、ガンダムブームでプラモを買いによく出掛けたものです。

それからは、歳とともにアニメを見なくなり…というよりはテレビを見なくなってきたわけで。その頃、アインシュタインの相対性理論と知り合って、それからは素粒子とかの本を読んだのです。アインシュタインは天才で、16歳で大学を受験したという。相対性理論の登場はニュートン力学を覆してしまい、現在に至る量子論の先進になったわけですから。自分の文章はここに端を発しているのだが、昨年、エルガイムのプラモを買った時、メカニカルファイルを見てショックを受け(ムーバブルフレームだってさ）また、アニメ見るようになったのです。

現在ではロボットアニメといえば〝戦争〟という位、〝戦争〟はロボットアニメとは引き離せないようになっている。やはり、必然性でしょう。現在の世相を見れば、アメリカのSDI、日本でも国防費のGNP1％突破、国家機密法etcで、ますます戦争へ近づいているから……だが、ストーリーがパターン化してしまって画一的。テレビアニメである以上視聴率獲得のため過去に成功した作品（つまりガンダム）を踏襲した作品になるのは仕方がない事と思いますが…。

募集！人材企画 3

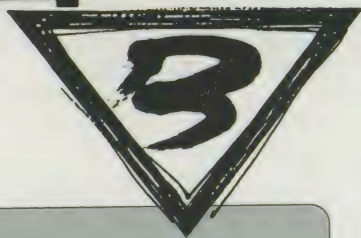



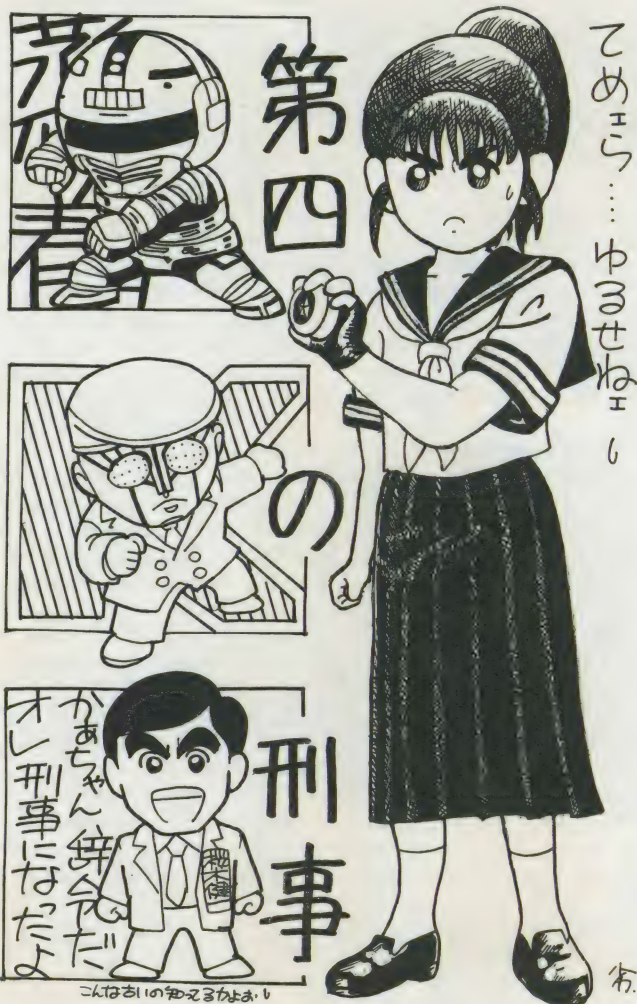
表2でも宣言しましたように、バンダイでは幅広く人材を求めています。プラモを作っている人には、キットレポーターを、そして腕に自信のある人は、フルスクラッチでプロのモデラーに挑戦して下さい。ディオラマもいいですね…写真は〝Ｂクラブ〟専属プロカメラマンが撮影します。また、イラスト、マンガ、としてメカデザイナーも募集します。メカデザイナー志望の方にはキット化を前提としたデザインをお願いするようになるかも知れません。

しかし、プラモも人に見せる程の腕じゃないし、絵は苦手だという人にもチャンスはあります。MSVストーリーのようなサイドストーリーから、オリジナルアニメ企画までアイデアを募集します。バンダイは〝Ｂクラブ〟を通じて読者の皆さんの参加によるアニメ製作（もちろんSFXでもいい）が出来たらなァと願っているのです。〝何か新しいことをやってみたい〟と思っている人は、そのエネルギーを〝Ｂクラブ〟で爆発させてみませんか！

MASAKO SUGHIARA　ANIME MÊ-HÂ GRAFFITI

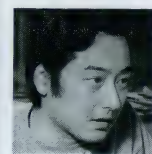
①イラスト部門（ペン画、着色等、用式は問いません）
②コミック部門（Ｂ５判、16ページ以上の作品を基準としますが、１コマ、４コマもうけつけます。）
③メカデザイン部門（オリジナルだけでなくガンダムストーリーをベースにしたMSV展開のデザインでもかまいません。他のアニメ・特撮作品のバリエーションも可）
④キットレポーター（27ページ参照）
⑤モデラー部門（改造とフルスクラッチを基本とします。とりあえず、作品の写真をお送り下さい。掲載が決まり次第、作品本体を送ってもらいます。）
⑥アニメ設定部門（自分のやってみたいテーマを400字づめ原稿用紙２枚にまとめて送って下さい。採用が決まりましたら原稿をお願いするようになります）
⑦アイドル部門（はっきり言って男はイラナイ。自選他選を問わず、きみの近くにいる、カワイイ子を目次ＧＡＬとしてデビューさせてしまおうというコーナー。このコーナーの応募は写真〈上半身・全身〉と紹介文〈他選の人は当人の了解を得るように〉をつけて送って。）

〈送り先〉
〒424 静岡県清水市袖師町702　バンダイ静岡工場
Ｂクラブ　人材部門（番号記入の事）係
（作品の返送は応募者の実費負担で応じます。採用分には当社基定による謝礼が支払れるほか第２号より掲載される人材リストに登録されます。また、優秀な人材には奨学金やプロとしての登用の考慮中です。）

OTORU TORIYAMA　MJ・THEATER

人材・企画 オリジナル・メカデザイン RICK・DIAS CUSTOM

MJ７月号で募集した〝人材企画〟メカデザイナー部門の佳作入賞者、桧山智幸（東京都）さんの作品です。

〝Bクラブ〟創刊おめでとうございます。この度は、私のヘタなイラストを創刊号に載せて頂けるそうで、本当にありがとうございました。
　人材企画に送ったデザインもこの数ヶ月の間でだいぶ変化したので、そちらのほうの発表の場も欲しいものです。今後ともオリジナルメカデザインでがんばっていきたいと思っていますので、よろしくお願いします。（桧山智幸）

洗練されたデザインセンスに期待

大河原 邦男

リック・ディアスは永野護さんのデザインなので、私が批評するのは気がひけるのですが、桧山さんのデザインセンスは、かなり洗練されたものだと感じます。シルエットとしては永野さんのデザインとかわっていないので、もう一工夫欲しい所ですが、頭の角によって主役メカ的雰囲気を出しているのがよい。また、面取りのラインがきちんとつながっていて立体にしても不自然なものにならないでしょう。商品化を意識したメカデザインではこれは重要なことです。今後の活躍に期待しています。

AURA FHANTASM
Faevalio
Vioiles
Buchi

Blawnee
ビランビーの前身となったオーラバトラー
AURA BATTER DUNBINE
BYSTON WELL
stoy
Original Gedo
ダンバインのプロトタイプとしての試作型
地上人がバイストウェルに墜る時
一匹の生物が水の世界を離れます
その哀しく小さなザリガニによく似た生物を
わたしたちコモンの者たちはゲドと呼んでいました
地上人の悪しき智恵を借りた者たちが
異型の戦士を追いあげ最初の戦士に
ゲドの名を授けたのです
(聖物誌　第2章13節)
Yutaka Izubuchi

ダーティペア DIRTY PAIR MAKE-UP TEXT メイク・アップ-テキスト

新発売のフィギュア"ダーティペア"はソフトビニール製、プラ素材とはひと味違った感飾が楽しめます。そこで、テストショットのケイとユリに実際の化粧品でメイクアップしてみることにしました。ソフトのお肌には一切、塗装してありません。髪の毛、目、ブーツ等の塗装はラッカー系塗料を使用。…ちなみにフィギュアがヌードなのは、コスチュームの量産品が出来上っていなかったためで、私の趣味ではありません。

フィギュア初体験の
by 草刈 健一
KENICHI KUSAKARI

アイシャドウ

エイボン・アイカラーペンシル
グレースバイオレット104
￥890
資生堂・アイシャドウ
パールブラウン

リップ

㊦
カネボウ・レディエイティ
リップスティックRD-09
￥600
㊤
エイボン
エンヴァイラ・ピュアカラー
リップスティック
ミッドナイトレッド658
￥2460

マニキュア

・ベース
カネボウ・レディエイティ
ネイルカラー(ミニ)
OR-01 オレンジ系
￥350
＋
クリスチャンディオール
ネイルエナメル
NO.645 ファイアーオパール
￥3500

アイシャドウ

エイボン・カラーツイスト
アイシャドウS002 ブルー
￥1690
カネボウ・レディエイティ
メイクアップコレクション
アイカラー　BU-07MB
￥600

リップ

㊦
資生堂・パーキージーン
リップカラーキットの(3色入り)
ピンク使用　￥1000
㊤
エイボン・カラークリーム
デューリップスティック
レインキッスローズ463
￥690
(色直し)
カネボウ・レディエイティBIO
リップスティックBE-15

マニキュア

・ベース
カネボウ・レディエイティ
ネイルカラー(ミニ)
PK-07 ピンク系
￥350
＋
資生堂・ネイルエナメル40
￥600

☆マニキュアの正式なぬり方は(各国共通とのこと)
ベースコート2回
エナメル2回
トップコート1回
計5回です。

♡ちなみに、クリスチャンディオールは人間の爪に塗った場合、除光液でおとしても、赤い色が少し残ります(ベースコートをしなかった場合)。乾きがよいのはクリスチャンディオールがダントツです。

♡アイシャドウ、マニキュア、リップは、ともに2～3色の重ね塗りをします。
アイシャドウはパールを目尻に少し、ぼかして入れる。
♡ちなみに、レディエイティのCFは劇団四季のくのあやこちゃん。BIOは聖子と沢口靖子ちゃんです。資生堂パーキージーンは、「フラッシュダンス」の姐ちゃんです。 あー、ポーセリアがないっ!? くすん!! ヒロコちゃあ～～～ん♡
♡さらに、アドヴァイスを付け加えますと、シャドウはクリーム状のものをベースに上にパールの入った粉のシャドウを使うこと。マニキュアは下にうすい白色系の色を入れると塗りたい色がはえます。ここまでやれる人、わ～い、病気じゃ。

■"ダーティ・ペア"ケイ＆ユリ(各3800円)

SPTとはスーパー・パワード・トレーサーの略称。グラドス星の惑星探査省が独自に開発した戦闘兵器で超宇宙強化機能服の意。コンピューターシステムによって人間の行動を完全に増幅反映させる機能を備えた宇宙服である。むしろ宇宙服というよりは人間型の戦闘兵器というのがふさわしい。

主人公 エイジ機 レイズナー

■全長／9.52m、この物語の主人公エイジが乗る。あらゆるSPTの中でもっとも、すぐれた性能を持つ（点線の枠の中は、色指定の準備稿でテレビには、登場しません。）〈1話から登場〉

■全長／9.56m、エイジの姉の恋人であるゲイルの愛機。レイズナーで脱走したエイジを追って火星へやってくる。〈2話から登場〉

グラドス側 ゲイル機 グライム カイザル

グラドス側
ブレイバー

■全長／9・61m、グラドス側のSPTでは、もっとも一般的なタイプ。グライムカイザルとともに火星へ来る。〈第1話から登場〉

グラドス側 ゴステロ機
ブルグレン

■全長／9・78m、エイジの宿敵であるゴステロの乗るSPT。〈第3話から登場〉

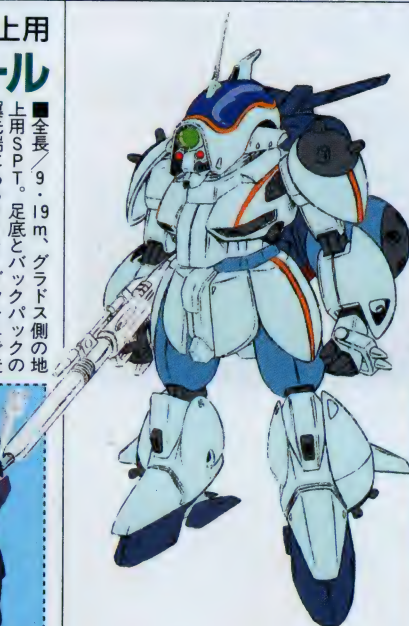
バルディ

■全長／9・36m、ロアン・デミトリッヒの使用機。〈第6話から登場〉

ベイブル

■全長／9・74m、デビッド・ラザフォードの使用機。〈第7話から登場〉

グラドス側 地上用
ドトール

■全長／9・19m、グラドス側の地上用SPT。足底とバックパックの翼先端にあるローラーダッシュで走行する。〈第9話から登場〉

グラドス側 宇宙用
ディマージュ

■全長／9・98m、グラドス側の宇宙用SPT。キャノピーの形状が準備稿とは異なる。〈第11話から登場〉

Image Board

「グレイドス」(企画時題名)として日本サンライズで製作されたイメージボード。この時点('85年5月)での主役メカはバリエーションタイプのベイブルに近いデザインであった事がわかる。

人間関連図

※エイジの父、母、姉は企画当初のデザインでキャラクターが変更になるかも知れません。

物語(ストーリー)の発端

――近未来

地球から数十億光年離れた惑星〝グラドス〟に地球人の血を引くひとりの若者がいた。その名はエイジ。宇宙飛行士養成コースで勉強と訓練に打ち込んでいた。幼い頃から父に聞かされた〝緑の星・地球〟へ行ってみたいという気持ちと少年らしい冒険心が飛行士への道を選ばせたのだ。

一方、母親似の姉・ラナはコンピューターに対する才能があり、その面から女性飛行士養成の予備コースを選んでいた。

「いつか家族みんなで、お父さんの星へ行ってみたいね」

それがいつしか兄姉の夢になっていた。が、最近のラナは、エイジの先輩のゲイル（B級宇宙士）と宇宙(そら)を駆けるのが夢となっているようだ。

今しも辺境宇宙の探査から戻った宇宙船を見ながら、ゲイルはエイジの肩を叩いた。

「今に君のパパ達が開発中のパワード・トレーサーで出かけられるようになる」

エイジの父・健は、最も強力なパワーを持つ〝強化宇宙服〟の開発に携り、試作品のテストもおえて実用タイプの開発に取り組んでいた。宇宙で最強の機能と力を持つトレーサーを……。

だが、この時、エイジはわずか２週間をたたずしてゲイルの予言が現実のものになろうとは予想もしなかったのだ。しかも、最も忌むべき状況と過酷な運命に陥るとは…。

第２次太陽系探査船は、おそるべき情報をもたらした。即ち、地球人類は予想外の科学の躍進ぶりで、火星に小規模ながら基地をもつに至った。

〝人類の歴史は、戦争の歴史である〟ことは既にこれまでの調査によって明白であった。あらゆるデータをもとにして今後の地球人類の動向をシミュレーション計算によって解析した結果は、「人類のあくなき宇宙進出」であり、それは「銀河帝国の侵略」「銀河宇宙戦争」へと発展するものと予測された。

ここにおいて、グラドス星政府首脳部は、「これ以上の進出を許さないために地球人類を制圧する」という結論に達した。その手段は、〝宇宙最強のパワード・トレーサーを実践テストとして投入し、最小軍費(コスト)によって制圧する〟とし、新たに地球攻撃のため、第14方面隊を編成、グレスコ準将を指揮官に任命した。

数日を経て、エイジたち一家がこの〝地球攻撃作戦〟を知った。健は、単独で地球へ急を知らせる決意をするが、妻のアイラは同行を希望。その言い争いからエイジとラナもこの事実を知る。この決定を覆す手段はない。次善の策は地球側に急を知らせることだ。エイジもラナもそれぞれの立場で初めて異星間の混血という宿命の前に懊悩する（父と母は異星人同志という粋を越え、肉体を越え、魂の愛に結ばれている。それなら生死を共にするのは解る。しかし、俺はこの星の人間で市民だ。友や師や祖国を裏切り、貴重な愛をも捨てようというのか！　ラナも同じこと。ゲイルを思い切れるのか？）

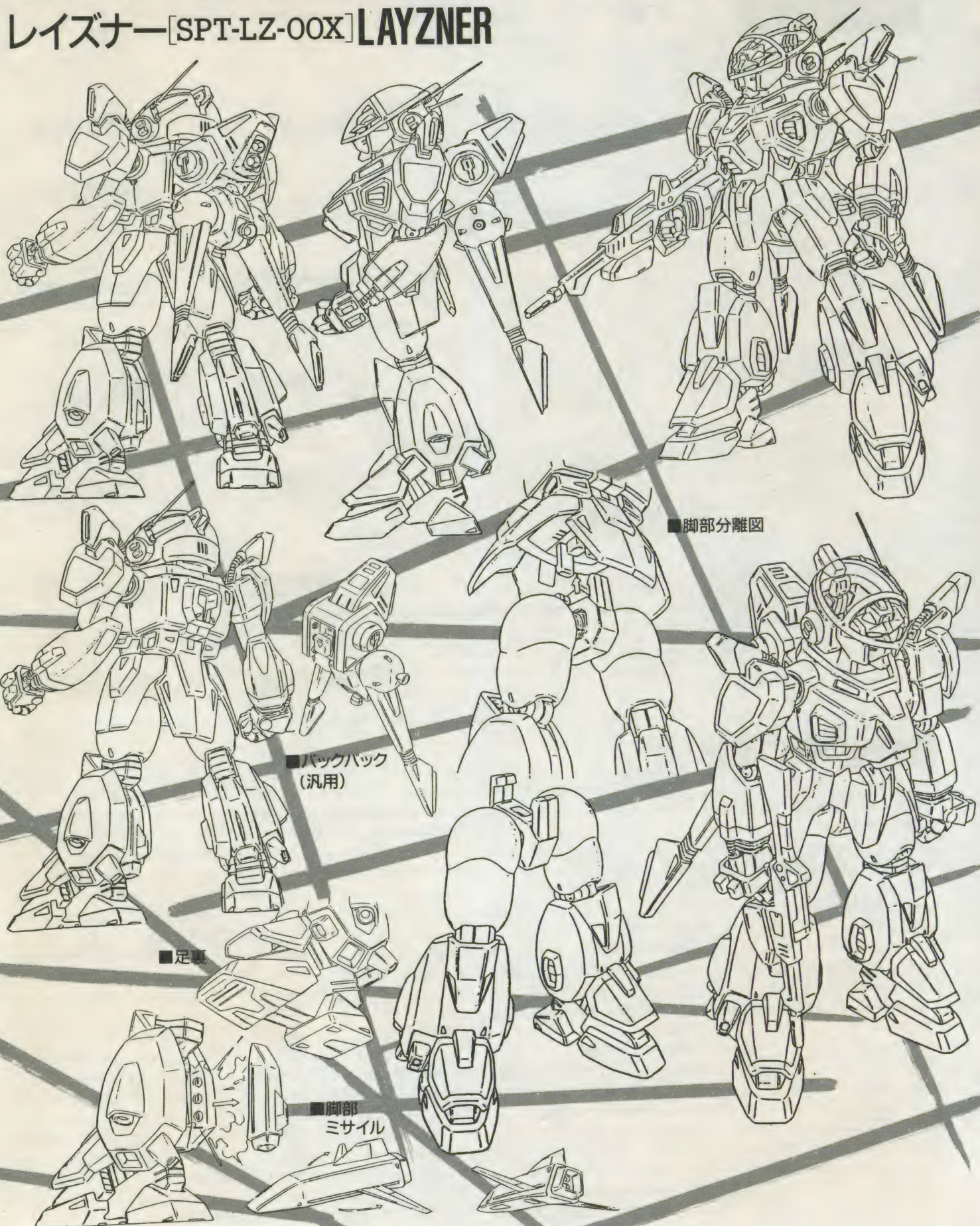
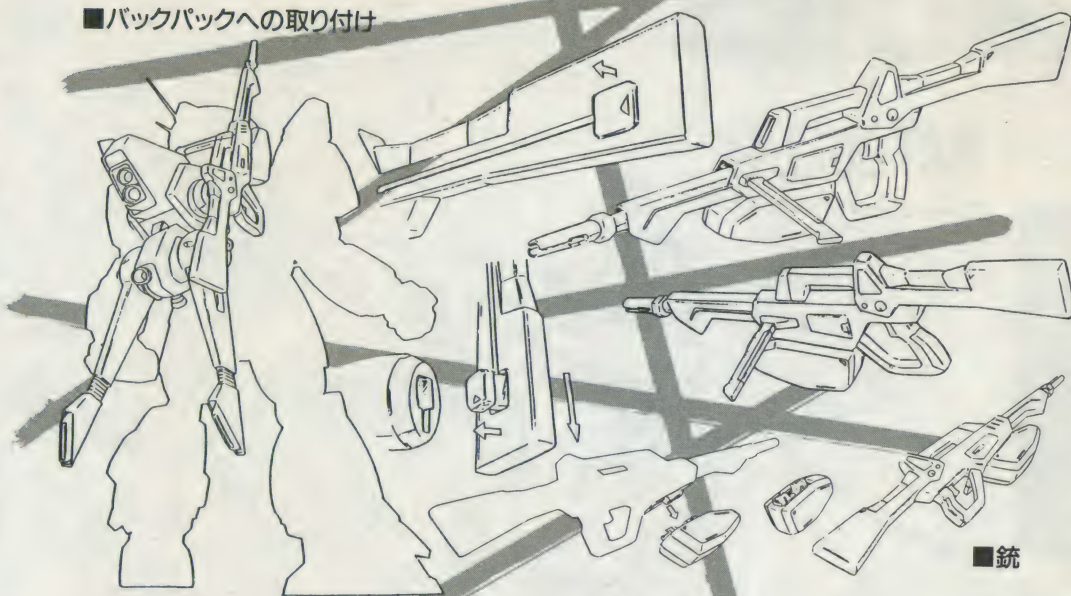
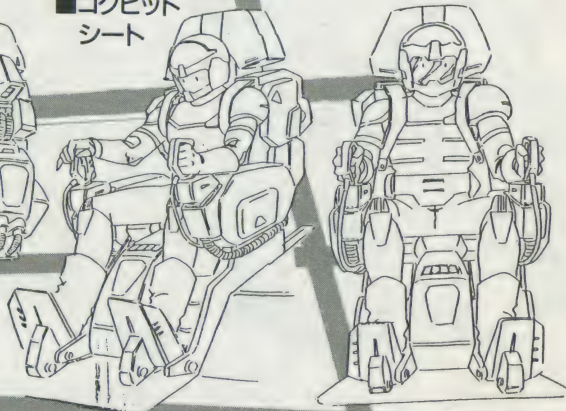
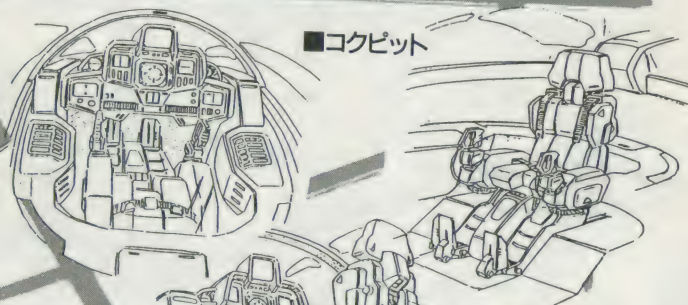
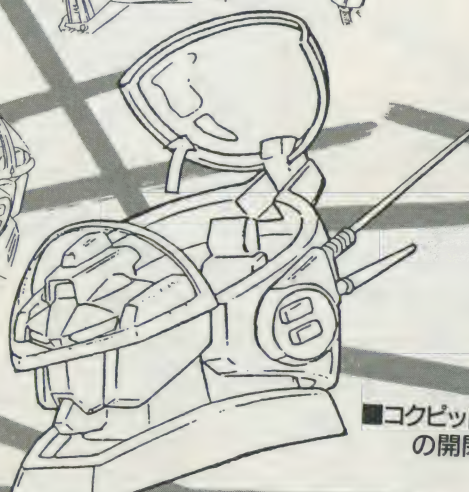
だが、百億に近い父の同胞の命――その赤い血はエイジの肉体にも半分は流れているのだ。その半分を消し去ることなど不可能だ（とすれば、たがいに、戦火を交じえる前に平和の絆を結び合うほかはない！）

父と母だけを往かせたとしてワープの苛烈に耐えられるかという懸念もあった。

「ぼくが行きます」エイジは言った。

〝父の故郷・地球〟を滅ぼしてはならない。このことを一早く地球に知らせなくては……地球攻撃部隊の母艦に密航して火星の近くまで来たエイジは、父の指定したパワード・トレーサー〝レイズナー〟を奪って、地球人のいる火星へと向かった。

SUPER POWERD TRACER

レイズナー[SPT-LZ-00X] LAYZNER

■バックパックへの取り付け
■銃
■頭部
■コクピット
シート
■コクピット
■コクピット
の開閉
SPTレイズナー
スペック表記
○ニック・ネーム
スペリング 型式番号SPT-ニックネーム略号-数字英字
全高●足底~最も高い所迄の高さ
頭頂高●足底~頭(コックピット)の頂迄の高さ
全備重量●武装弾薬、燃料満載時の重さ
胸部装甲厚●装甲板の厚み 100~160mm位
エンジン出力●主動力源の出力 単位PU
PuwerUnit 力の単位という意味
姿勢制御用バーニア●噴射口の数
センサー感度●レーダー、音波、超音波、光学系等の感知能力 50~60位 マイナス一○○db(デジベル) 数字が大きい程感度は良い。
バックパック型式番号●環境用途別駆動補助機
ロケット推力●バックパックの移動用ロケットの推進力 x○はロケット・エンジン・ノズルの数
武装●内装及携帯装備の武器
型式番号●地球側が人型メカを識別分類するために付けた数字記号。
S Super
P Powerd
T Tracer
|
○ ニックネームのイニシャル(略号)
○ 2文字
|
○ 数字 2桁乃至3桁
○
□ アルファベット
C=Common 一般
U=Unigue 特殊
X=試作
バックパック型式番号
アルファベット-数字 アルファベット
□□-○○ □
アルファベット
UV=Universal 汎用
AR=Air 大気圏用
SP=Space 宇宙用
GR=Ground 地上用
数字 00=大体、本体と同じ番号で、適当な
02=数字をあてはめた。
アルファベット
M=1基 メイン・ロケットの基数を表わす
D=2基
T=3基
Q=4基
全高●9520mm 9.52m
全備重量●13750kg 13.75t
胸部装甲厚●120mm 12cm
エンジン出力●217pu(パワーユニット)
姿勢制御用バーニア●14基
センサー感度●-56.2db(デジベル)
バックパック型式番号●UV-00D
ロケット推力●12800kg×2

SUPER POWERD TRACER

ベイブル[SPT-BB-02U] BAYBULL

全高●9740mm――9.74m
全備重量●15070kg――15.07t
胸部装甲厚●135mm――13.5cm
エンジン出力●240pu(パワーユニット)
姿勢制御用バーニア●10基
センサー感度●－55.8db(デジベル)
バックパック型式番号●SP-02D
ロケット推力●12800kg×2

■コクピットの開閉

■バックパック／(専用タイプ)

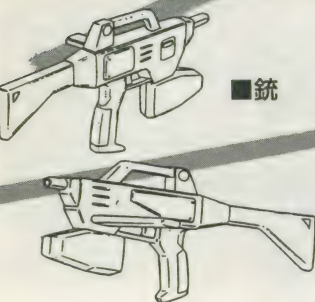
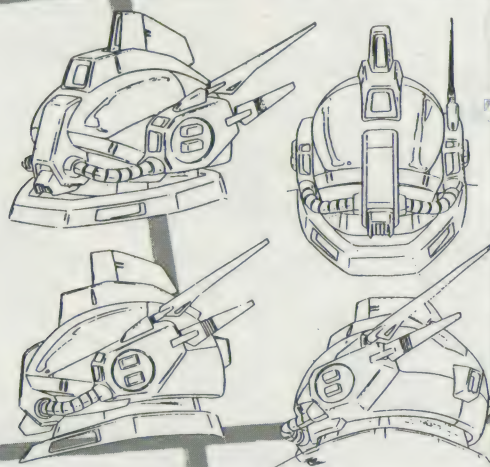
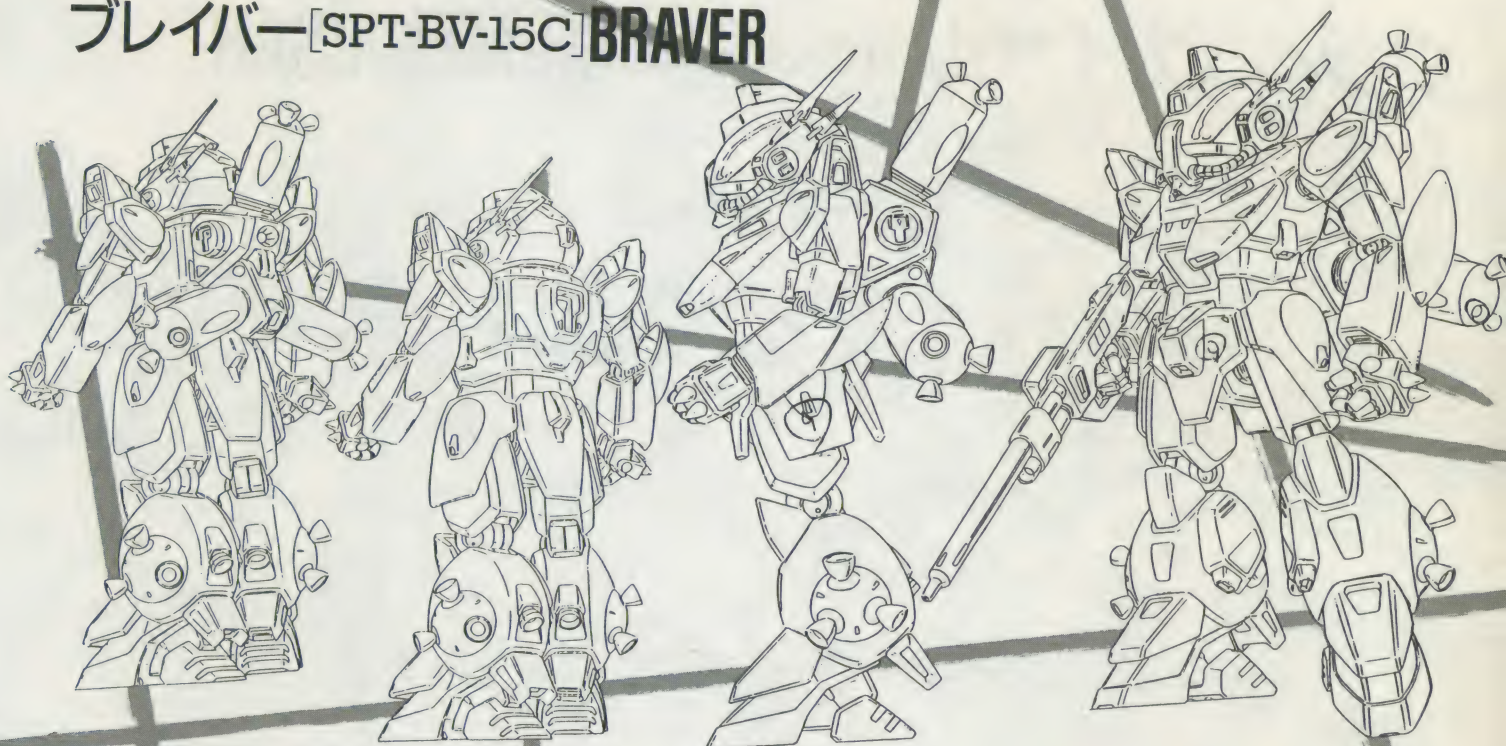
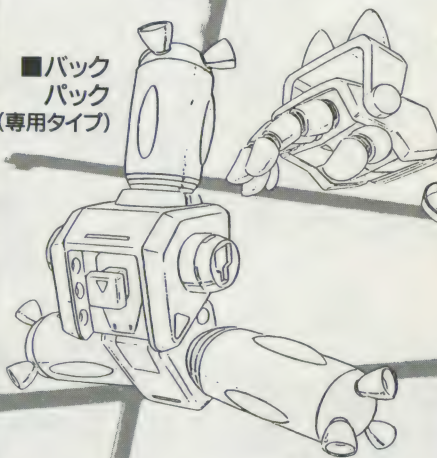
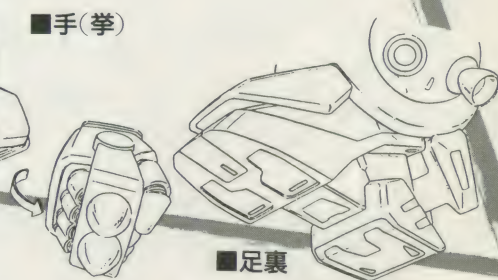
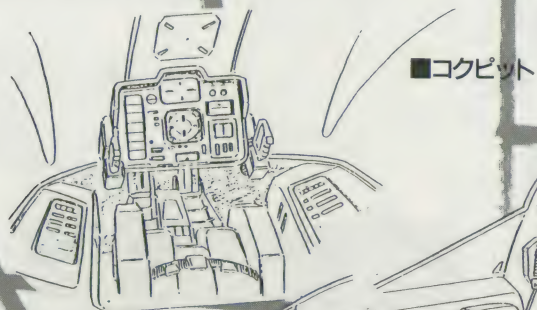
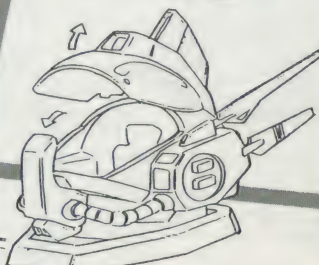
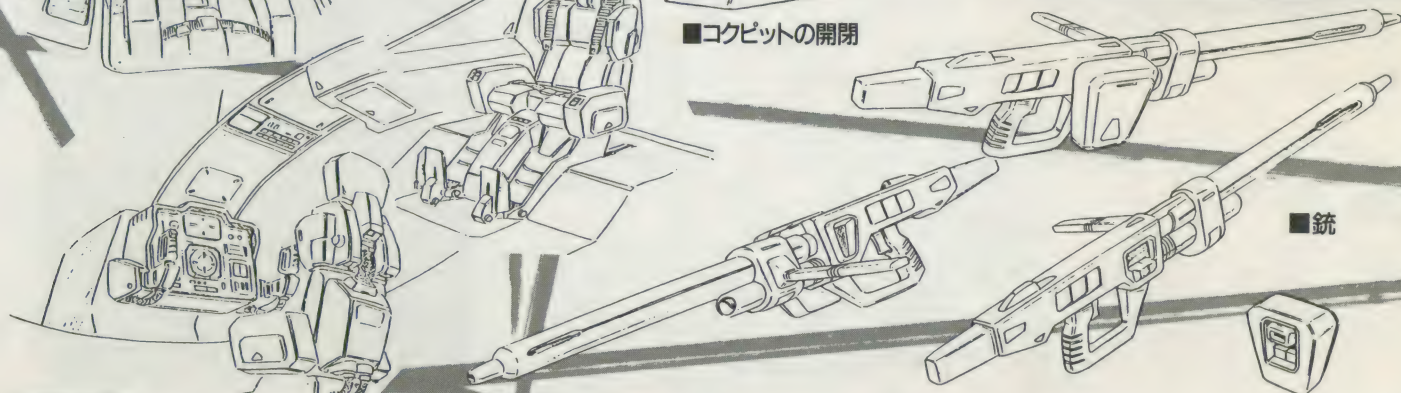
■銃

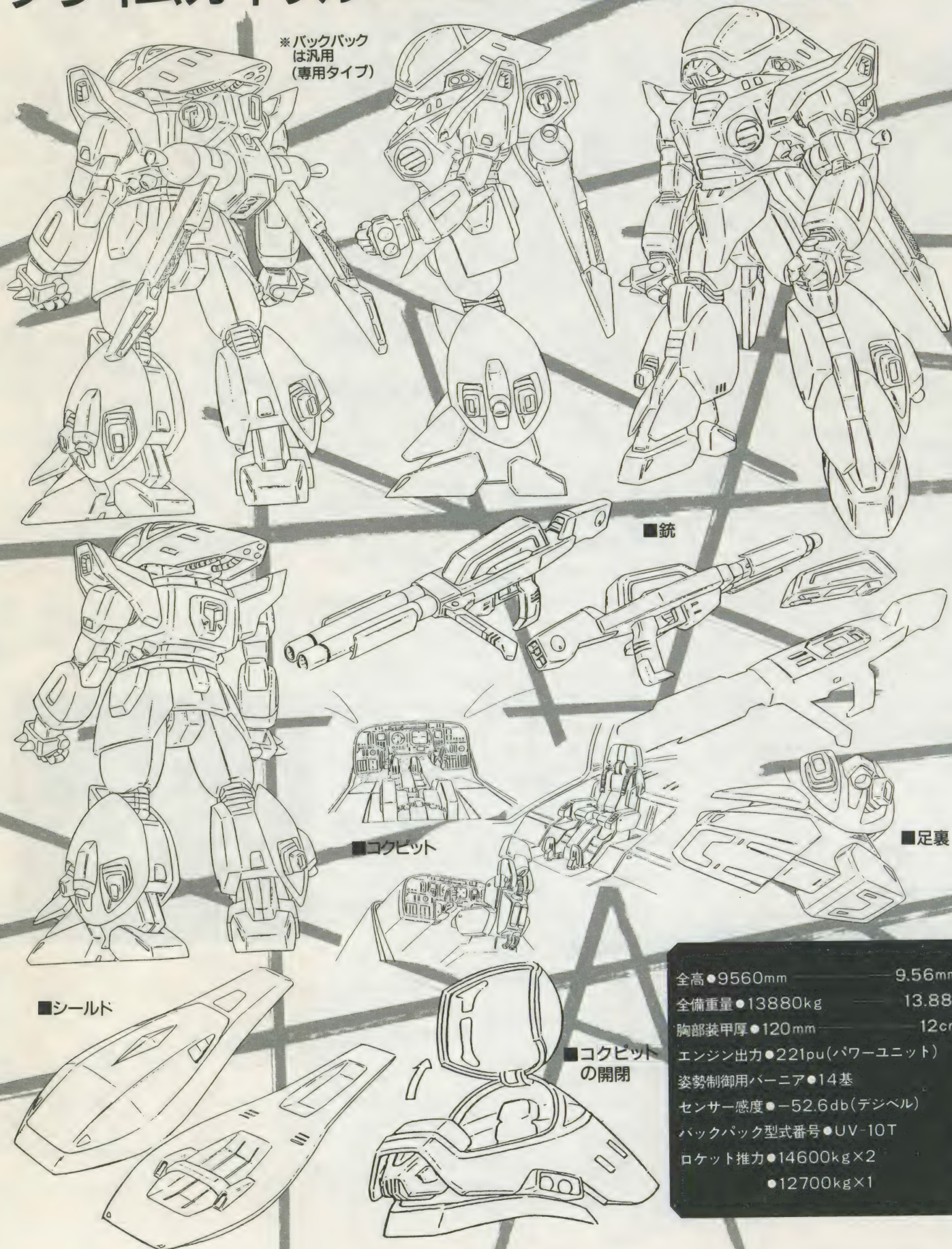
バルディ[SPT-BD-03U] BULDY

全高●9360mm――9.36m
全備重量●11090kg――11.09t
胸部装甲厚●105mm――10.5cm
エンジン出力●198pu(パワーユニット)
姿勢制御用バーニア●14基
センサー感度●－55.8db(デジベル)
バックパック型式番号●UV-00D
ロケット推力●12800kg×2

■コクピットの開閉

※バックパックは汎用。

■銃

ブレイバー[SPT-BV-15C]BRAVER

SUPER POWERD TRACER

※バックパックは汎用(専用タイプ)

■銃

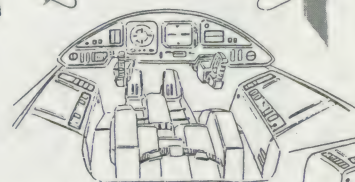
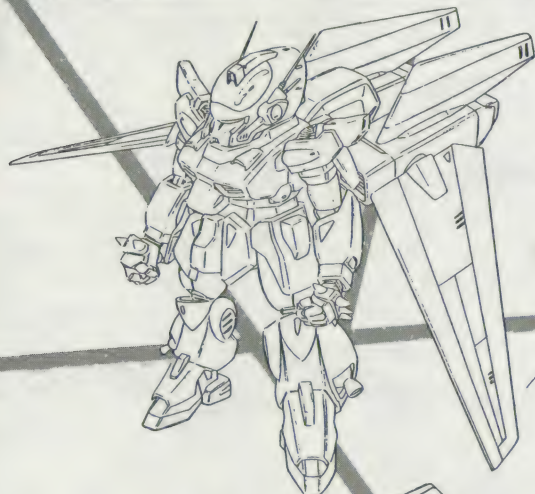
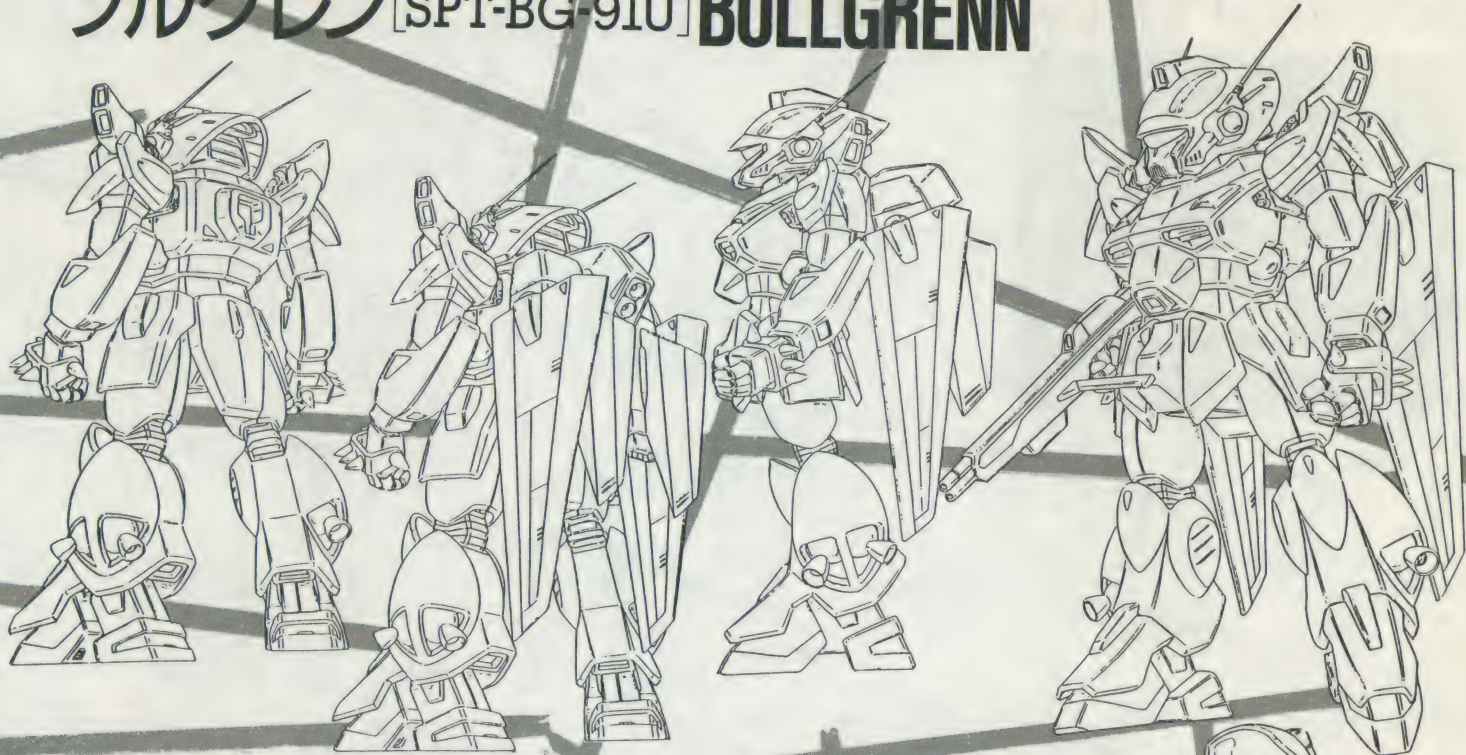
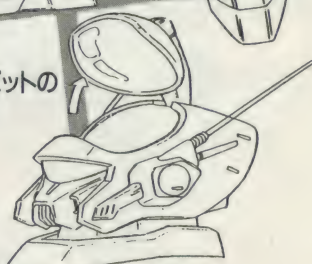
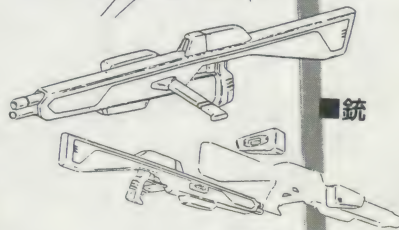
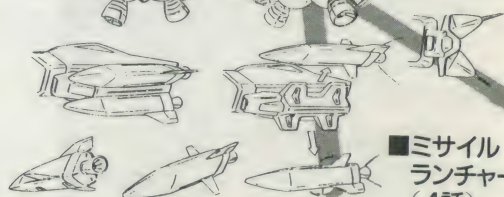
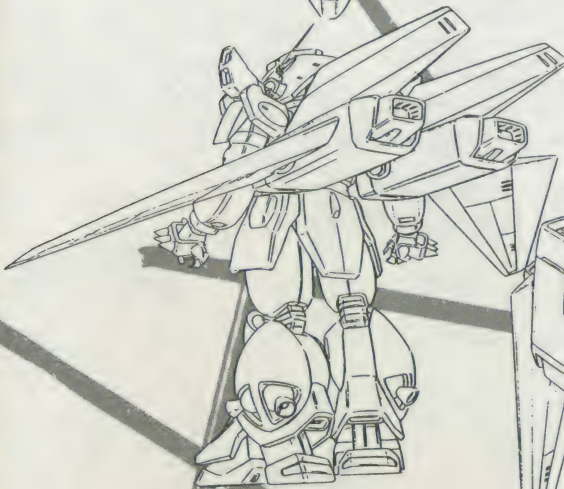
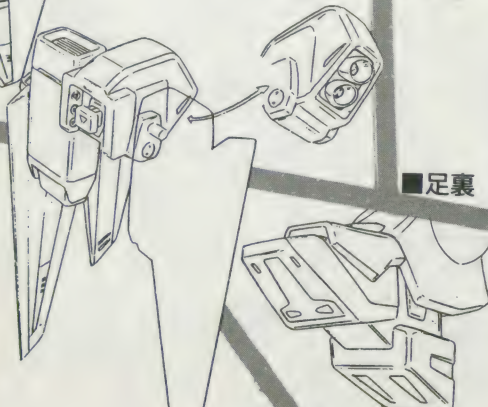
■コクピット

■足裏

■シールド

■コクピットの開閉

全高●9560mm	9.56mm
全備重量●13880kg	13.88t
胸部装甲厚●120mm	12cm
エンジン出力●221pu(パワーユニット)	
姿勢制御用バーニア●14基	
センサー感度●−52.6db(デジベル)	
バックパック型式番号●UV-10T	
ロケット推力●14600kg×2	
●12700kg×1	

ブルグレン［SPT-BG-91U］BULLGRENN
■コクピットの開閉
■コクピット
■脱出用コクピットシート（6話）
■銃
■ミサイルランチャー（4話）
■足裏
■バックパック（大気圏用）
全高●9780mm 9.78m
全備重量●16290kg 16.29t
胸部装甲厚●165mm 16.5cm
エンジン出力●248pu（パワーユニット）
姿勢制御用バーニア●10基
センサー感度●−50.3db（デシベル）
バックパックパック型式番号●AR-90T
ロケット推力●10900kg×1
●13600kg×2

SUPER POWERD TRACER

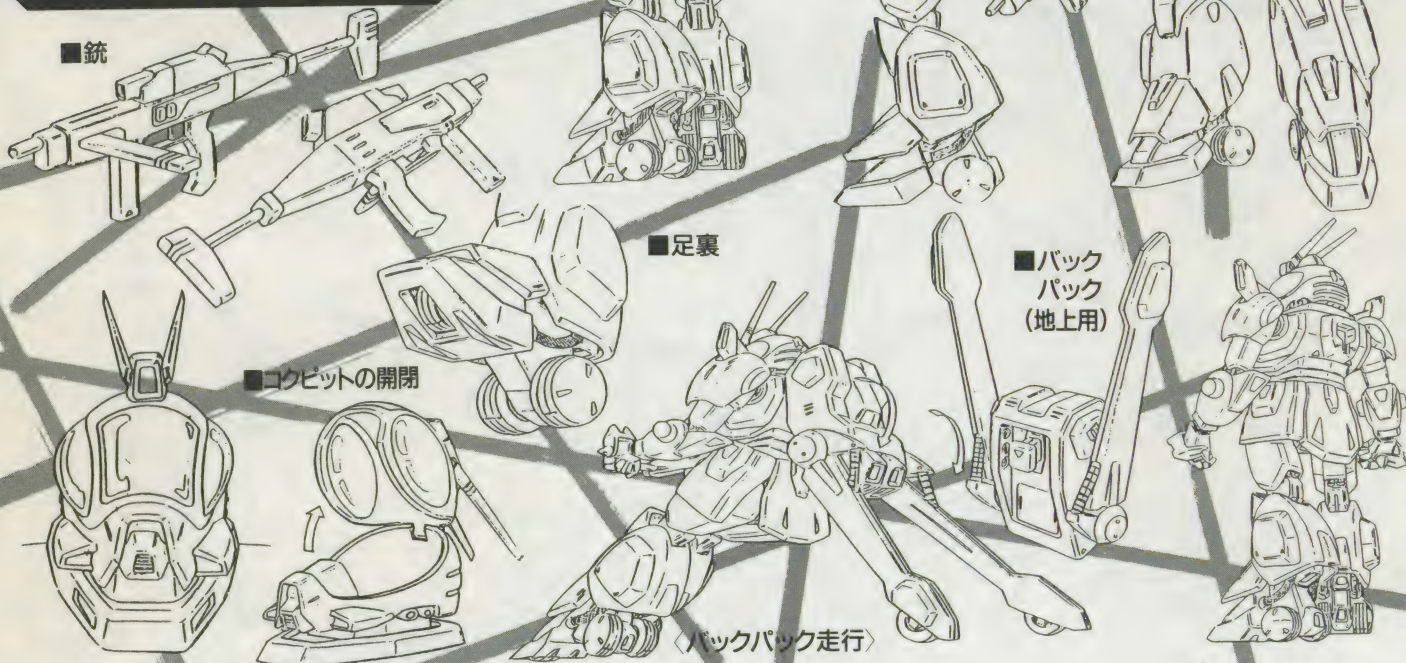
ドトール[SPT-DT-25C] DTOL

全高●9190mm	9.19m
全備重量●13520kg	13.52t
胸部装甲厚●120mm	12cm
エンジン出力●215pu(パワーユニット)	
姿勢制御用バーニア●6基	
センサー感度●−52.5db(デジベル)	
バックパック型式番号●GR-25Q	
ロケット推力●12600kg×4	

■銃

■足裏

■バックパック(地上用)

■コクピットの開閉

〈バックパック走行〉

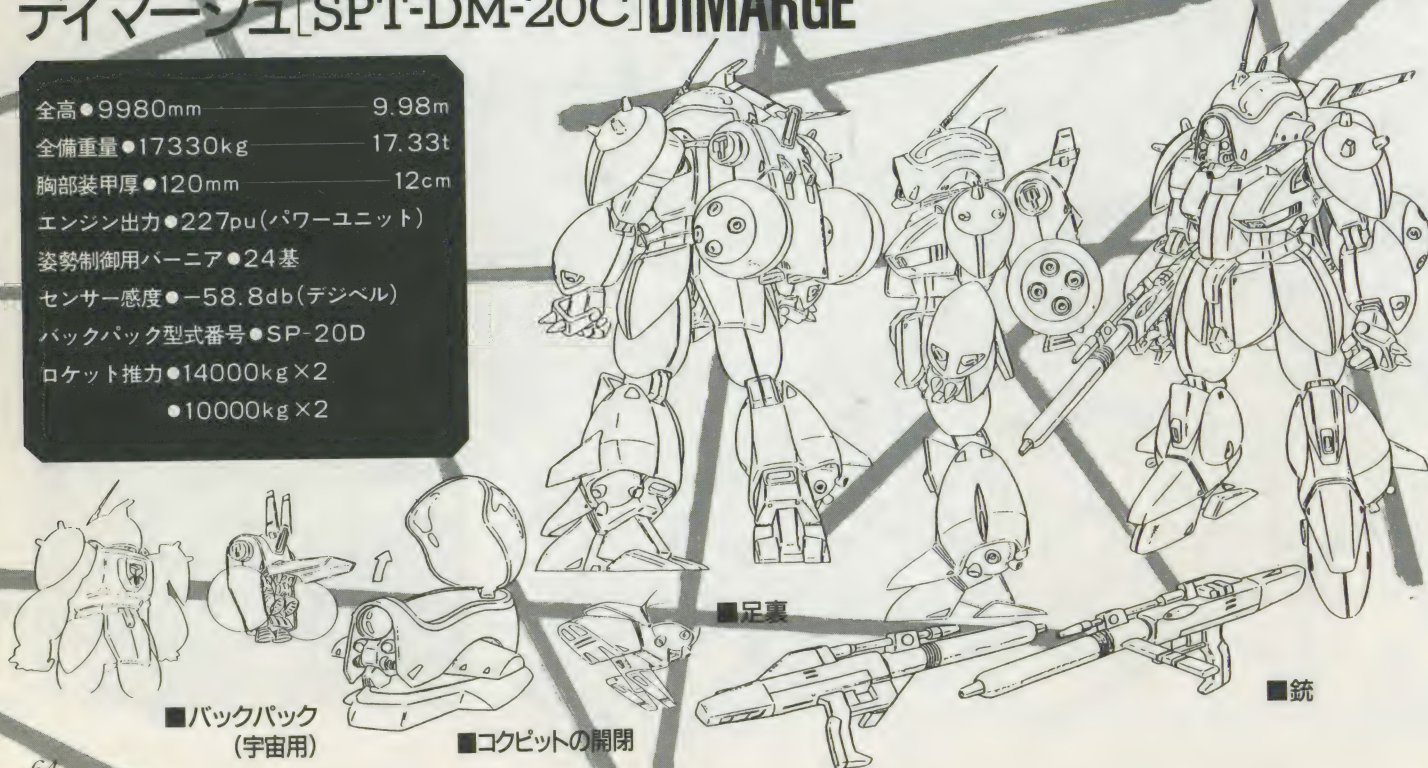
ディマージュ[SPT-DM-20C] DIMARGE

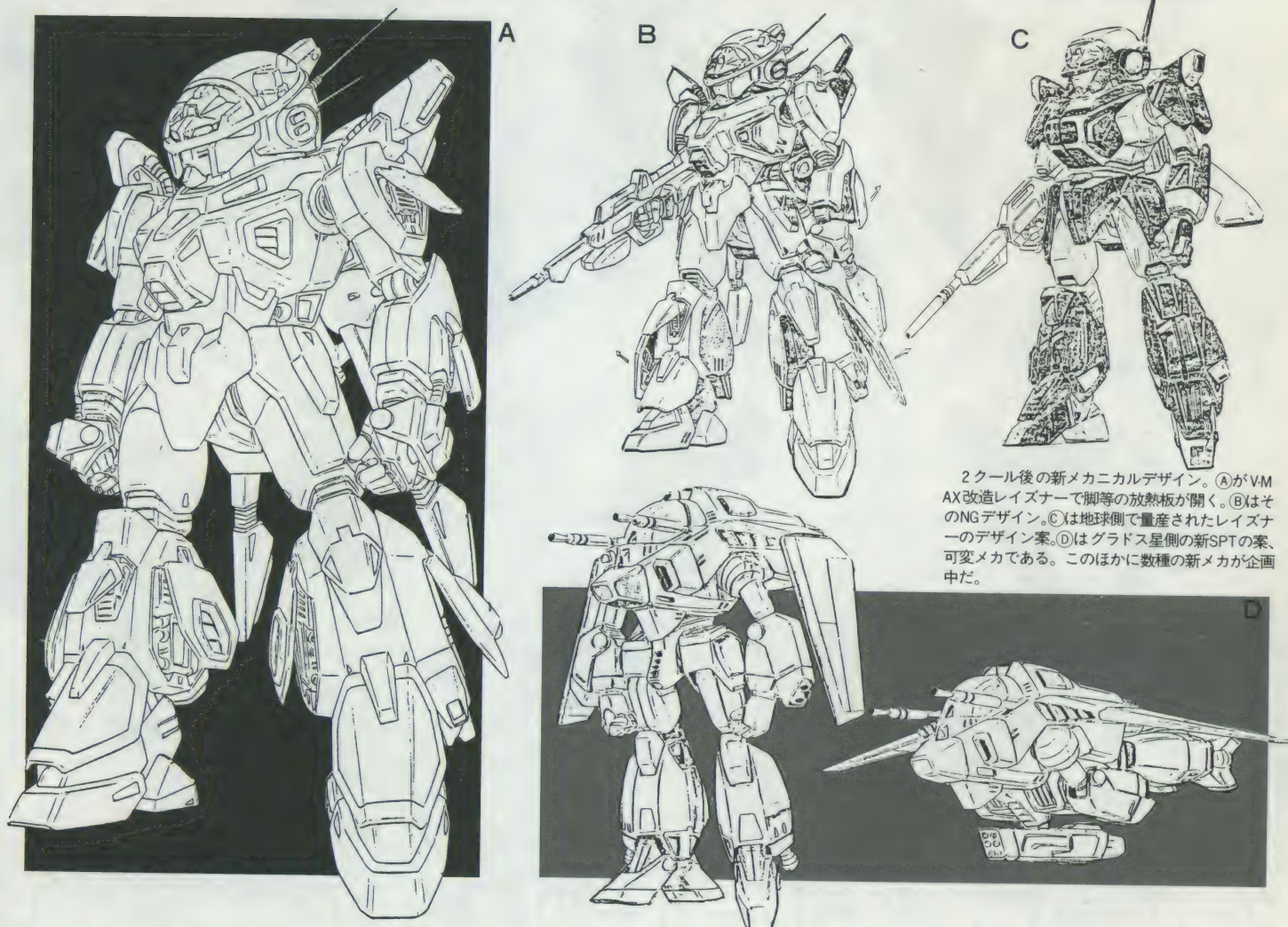
全高●9980mm	9.98m
全備重量●17330kg	17.33t
胸部装甲厚●120mm	12cm
エンジン出力●227pu(パワーユニット)	
姿勢制御用バーニア●24基	
センサー感度●−58.8db(デジベル)	
バックパック型式番号●SP-20D	
ロケット推力●14000kg×2	
●10000kg×2	

■足裏

■バックパック(宇宙用)

■銃

■コクピットの開閉

大河原邦男メカニカルインタビュー

A B C D

2クール後の新メカニカルデザイン。Ⓐが V·MAX改造レイズナーで脚等の放熱板が開く。Ⓑはそ のNGデザイン。Ⓒは地球側で量産されたレイズナーのデザイン案。Ⓓはグラドス星側の新SPTの案、可変メカである。このほかに数種の新メカが企画中だ。

■SPTは航空機のコンセプトを取り入れたロボットデザインだ!

BC　レイズナーのメカニカルデザインに着手されたのはいつ頃からですか?

大河原　昨年の暮ですね。Zガンダムの方を藤田一己さんにバトンタッチしてから。

BC　それで、初期のものにはガンダムMKⅡのイメージがある……。

大河原　そうかも知れませんね(笑) 本格的になったのは年が明けてからです。

BC　デザイン上の基本となったのは?

大河原　飛行機……現用のジェット戦闘機ですね。これをイメージさせるという狙いはありました。(66~67頁掲載の企画設定資料参照)

BC　コクピット感覚ということですか。

大河原　まあ、そうですね。

BC　大河原さんのデザインではダグラムのキャノピーと似ている所がありますね。飛行機という点では、マクロスのバルキリーというヒット作がありますが。

大河原　意識しなかったと言えばウソになりますが……。まあ、Zガンダムが可変メカということもあり、バルキリーというよりは、ダグラムの線の延長線上として飛行機感覚のメカを表現してみようと思いました。それにバンダイさんの方から、色の変わるプラスチックの話があったでしょう。

BC　う、うん、その件についてはどうも中止になりそうなんですけど。(注、太陽光によって青味の強まるプラ材質をキャノピーに使用するプランがあった)

大河原　それを生かして、エイジが相手を攻撃できない時にキャノピーの色がかわって、コンピューターが無理矢理に攻撃させてしまうという設定が生まれたんですよ。それは残念だな……。

BC　初期はベイブルに似たデザインでしたね。

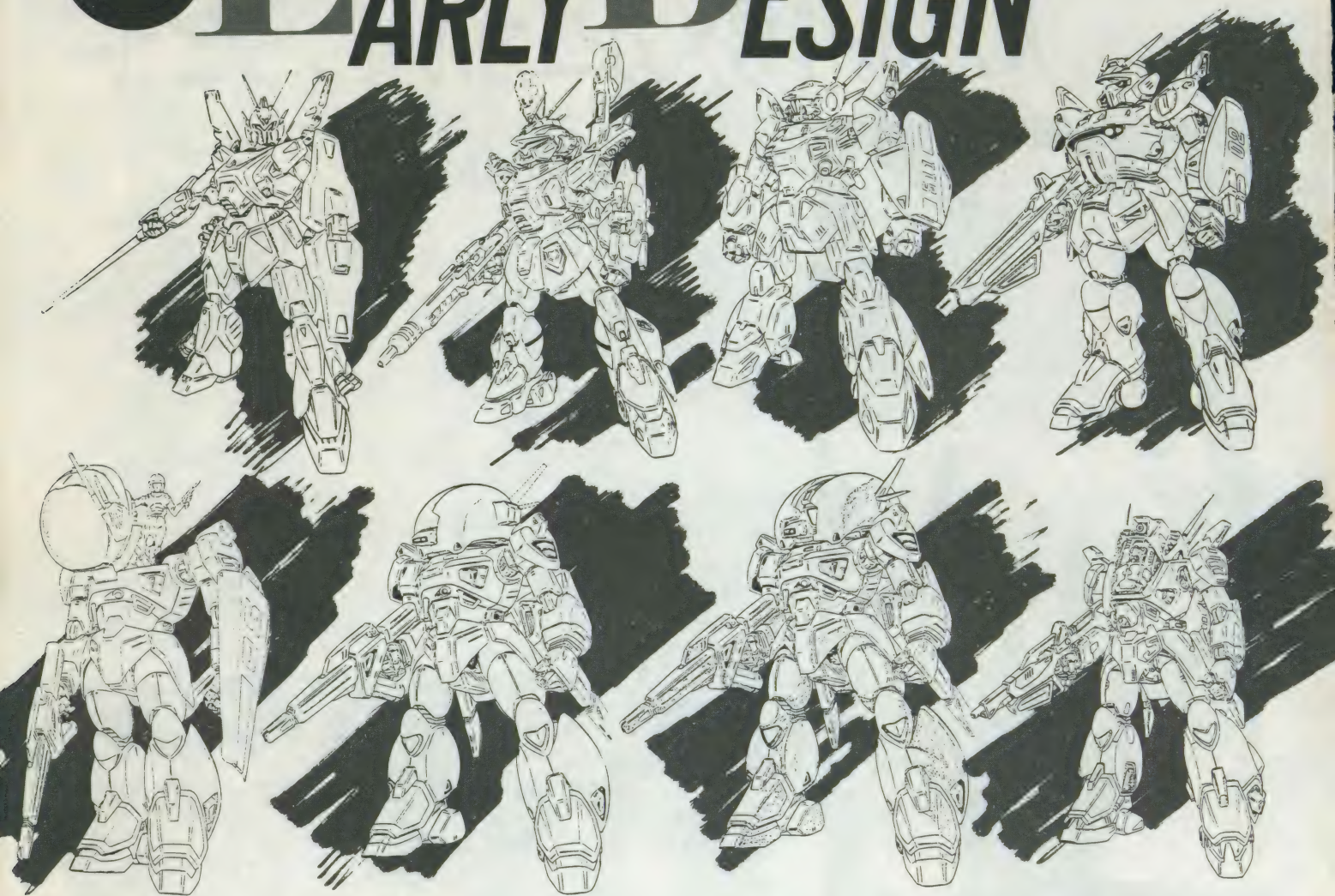
大河原　自分としてはあの線で行きたかったのですけどね。どうもバンダイさんには評判がよくなくて(笑) それで、いかにもヒーロー的ないまのレイズナーにしたわけです。ヒントにしたのは戦隊シリーズのゴーグル風のマスクなんですよ。

BC　大河原さんは、いつも新しいアイデアを盛り込まれますが、レイズナーでは、どんな所に新工夫されましたか。

大河原　バックパックの慣装システムですね。地上用は、動力で走行させることまで考えてデザインしました。

BC　1クール以降のデザインバリエーションについて解説して頂けませんか?

大河原　ストーリー面の事は高橋良輔監督にお願いします。レイズナーの脚等の放熱装置が決定した所です(上のデザイン)。そのほかのものについては、まだ進行中なので、もう少し待って下さい。

●EARLY DESIGN

スーパー・パワード・トレーサーの概略(企画設定資料より)

☆新たなロボット(ニューイメージ)の確立

『巨大ロボット』総じてこう呼ばれるスーパーマシンは、子供達の永遠のあこがれであり、夢を叶えてくれる存在として、TVアニメーションの中で、ゆるぎない地位を築いて来ました。

「マジンガーZ」に始まり、「ガンダム」では兵器体系の中に組み込むと云う概念を確立したスーパーロボットは、あくまで巨大なスーパーマシン（ロボット）でありながらも現実性(リアリティー)を感じさせる存在にまで成長しました。

しかし、体系付けられ、兵器として扱われ始めた従来の巨大ロボットは、その「歩く」という特長と、兵器としてのイメージから「戦車」と相対する存在として扱われる様になり、「飛行可能な歩く戦車」として受け取られて来たのです。

ところが、現実の視点に立ち、広く一般の子供達に「好きなメカは？」とたずねた時、「戦闘機」と答える子供達が圧倒的で、「戦車」と答える子供は希れであると言う事実は、否定する事ができません。

ここに、これまでの「ロボット＝(イコール)戦車的」と言うイメージを打ち破る、ニューイメージをもつロボットを登場させる意義があるのです。

☆『グレイドス』世界における人型戦闘メカ
―スーパー・パワード・トレーサーの誕生―

○航空機感覚のロボット登場！

本編の敵、デウズス星の探査省で新たに開発された、惑星規模での使用が可能なスーパーロボット、それが『スーパー・パワード・トレーサー』（S・P・T）と呼ばれる本編のメインメカです。

前記の用途に対応すべく、機動力や行動範囲を広げる為、航空機をベースに設計、開発されたS(スーパー)・P(パワード)・T(トレーサー)は、あらゆる点において、従来のパワード・トレーサー(一般ロボットの事)を越える能力を発揮します。

※ 従来のパワード・トレーサーは、デウズス星における車両を越える物として戦車をベースに開発されたもの。

○最新科学技術の結晶―13体のS・P・T―

アメリカにおける航空機(特に軍用機)の開発には、2つの系統があります。

1つは、現用戦闘機のF―14、F―15などに代表される、量産を前提として開発される「Y(ワイ)計画」

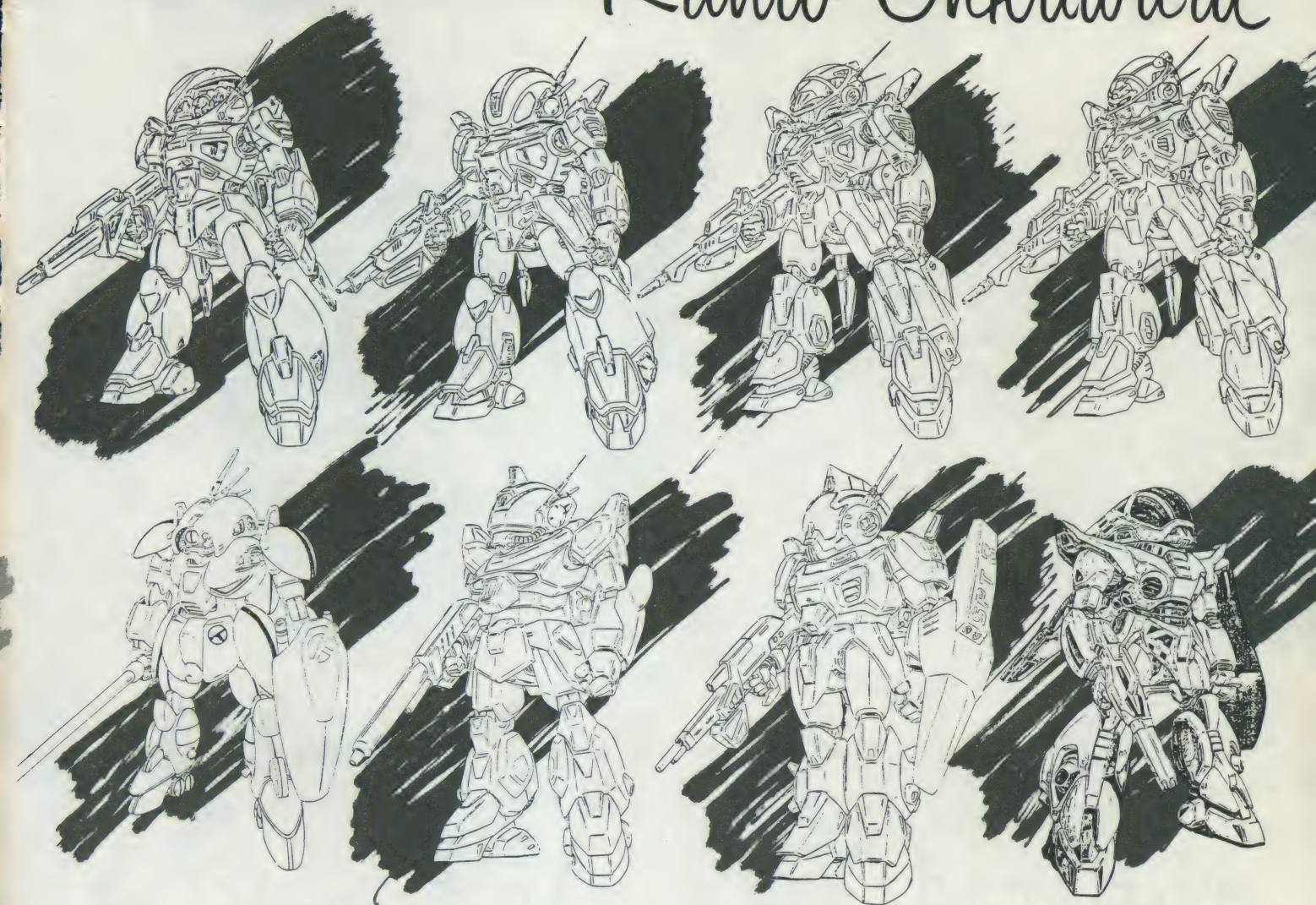
あと1つは、「X(エックス)計画」と呼ばれるもので、航空機の限界に挑戦していく技術開発が目的のものです。

この作品世界の中で描かれるS・P・Tは、この2つの系統のうちの後者、X計画と同様の思想により開発されたもので、基本1体ずつしか作られない最新科学技術の結晶なのです。

しかし、このS・P・Tのシリーズは、ドラマのスタート時には試作タイプを含め、5体した完成されていません。

主人公のエイジは、完成したばかりの最新型S・P・T、〝グレイドス〟を奪取し、地球へ脱出して来ます。

つまり、宇宙に1体ずつしか存在しないS・P・Tの最新型が、主人公の乗る〝グレイドス〟なのです。

更に、ストーリーの進展に伴い、次々と開発、完成していくS・P・Tのシリーズは、より強力なものとして、続々と登場して来ます。

これらの設定は、視聴者(子供達)に対し、近年氾濫ぎみの量産型ロボット兵器とは一線を画したものとして、S・P・Tをイメージ付け、希少価値のあるスーパーマシンとしての巨大ロボット感を、与えるに違いありません。

☆S・P・Tのプレイバリューとその発展

○多用途対応S・P・T〝グレイドス〟

グレイドスの特長は、その多用途対応性にあります。しかし、多用途に用いる然の機能を1体のロボットに集約する事は到底できない事です。そこで、それらの機能を集中的に詰め込み代替するものとして、「バックパックシステム」(B・Pシステム)が採用されているのです。

○「S・P・T ＋ B・Pシステム」

B・Pシステムとは、「背のう」の便為性をロボットシステムの中に組み込む為に開発されたものです。

このシステムは、出撃時の作戦想定に基付き、多種ある「B・P」の中から最も有効なものを装着する事が出来、更には、作戦の最中においても必要に応じ、別のB・Pに空中換装する事が可能な様になっています。

S・P・TとB・Pシステムを組み合わす事により〝グレイドス〟は、陸に、空に、海に、そして宇宙へと、無限の可能性を拡げて行きます。

○他のS・P・T……

S・P・Tの3号～5号機は、すべてグレイドスと同じ型式のものです。(グレイドスは5号機)

6号～10号機までのものは、部分的に変形を用い、特殊戦を想定した専用タイプとして登場。

11号機以降の3体は、宇宙戦闘機に完全変形する最強のS・P・Tとして登場して来ます。

※ 1、2号機は、試験的に作られたもので、システムとしてはグレイドスの簡易型です。

――以上が、本作品〝グレイドス〟に登場する、スーパー・パワード・トレーサーの概略です。

〈この企画設定資料は、企画当初のものなので内容的に、テレビと異なる点があります。〉

■SPT登場スケジュール

放送日	話数	地球側	デウズス側	舞台	その他のメカ
10/3	1	レイズナー(エイジ)	ブレイバー(一般機)	火星国連基地	
10/10	2	レイズナー	グライムカイザル(ゲイル)	↓	デウズスシャトル
10/17	3	レイズナー	ブレイバー		
10/24	4	レイズナー	ブルグレン(ゴステロ) ブレイバー		デウズス母艦
10/31	5	レイズナー	ブルグレン ブレイバー	無人観測所	
11/7	6	レイズナー、バルディ	ブルグレン ブレイバー	米軍基地、フォボス	
11/14	7	レイズナー ベイブル、バルディ	ブルグレン ブレイバー	米・ソ両基地 観測所	
11/21	8	レイズナー ベイブル、バルディ	グライムカイザル・ブレイバー	観測所	
11/28	9	レイズナー ベイブル、バルディ	グライムカイザル ブレイバー	観測所	
12/5	10	レイズナー ベイブル、バルディ	ディマージュ、ドトール(宇宙用)(地上用) ディマージュ、ドトール		

開田裕治 Z TALK ひらおか としえ

ＭＪマテリアル〝Ζガンダム・フィギュア編〟でララァのフィギュアを製作した平岡寿恵さんとイラストにまとめた開田裕治さんが偶然にも同じ美大の出身とわかり、この対談が企画されました。場所はあの松田聖子の所属するサン・ミュージックがある新宿４丁目の近くの開田さんのオフィス兼自宅のマンションです。さて、どんな対談になりますやら……。

ＢＣ　バンダイのボックスアートを描かれているイラストレーターの開田裕治さんと、新進フィギュアモデラーの平岡寿恵さんが同じ学校の出身だということで、この対談を企画したのですが…

開田　〝京都市立芸術大学美術学部〟…ここの出身者には、やはりバンダイのボックスアートを描いている増尾降幸さん、東映の「サンバルカン」や「ゴーグルＶ」の怪人デザインをやった久保宗雄さん『宇宙船』の〝お子様ランド〟でおなじみの米田仁士さん、マンガ家の板橋しゅうほうさんがいます。僕はデザインコースでしたが、平岡さんは？

平岡　造形コースで人体彫塑を……同期に速水仁司さんがいて〝おまえ、アルバイトやらんか〟ということでこの道に……

開田　最初に作ったフィギュアは……

平岡　海洋堂のＧ・Ｋの原型として王女キメラ。昨年の夏ごろだったかな？それからアニーね。

開田　あのキメラはよかった……デザインした出渕さんもほめてましたよ。

平岡　もう、今見ると恥しくて……作った時は〝いいなア〟と思っても、ちょっと時間がたつとダメですね。

開田　イラストも同じですよ。今までに何体ぐらいのフィギュアを作りましたか。

平岡　アンヌ隊員、エリス中尉。アニメでは〝レダ〟の陽子、〝ダーティ・ペア〟のケイ、ユリ、〝コブラ〟のレディ、それにＭＪマテリアルに載ったララァ、今回のセイラ。最新作は映画「さびしんぼ」の富田靖子を二体作りましたから、現在の所、12体です。

開田　月一体ぐらいのペースですね。実質的な製作期間は……

平岡　これは、ちょっと秘密なんですけど、のってしまえば４日ぐらい。

開田　プロになると、どうしても時間の制約がありますからね。

平岡　開田さんの場合、イラストはどのくらいで描いてしまうんですか。

開田　バンダイの人がいる前なので、こちらもちょっと具合が悪いんですけど（笑）今は一点あたり５日というペースですね。でも、『宇宙船』の創刊号（昭和55年１月）の表紙なんか２週間もかかったんですよ。……今月はエモーションのビデオ「ヤマタノオロチの逆襲」パッケージを仕上げたばかりで、これから月末までに三点描かなくてはならないんです。

ＢＣ　うちのマクロスのパッケージはだいじょうぶでしょうね……

平岡　わあ、いそがしいんですねェ…こんなこと聞いてもいいかなア……

平岡 寿恵
（ひらおかとしえ）

昭和37年４月５日生。牡羊座。血液型Ｏ型。開田裕治氏と同じ京都市立芸術大学美術学部を今春卒業。造型コースで人体彫塑を専攻する。怪獣を初めとして今やマルチモデラーとして活躍中の速水仁司が同期におり、速水氏の誘いでフィギュアモデラーとなる。処女作は昨年夏に海洋堂のＧ・Ｋ原型として製作した1/8王女キメラ。ＭＪマテリアル⑤〝Ζガンダム第２集〟で製作したララァ・スンのフィギュアで模型誌デビューを果たし、新進美人(？)モデラーとして注目を集める。

もうかりますゥ（笑）

開田　こりゃあ、まいったな。バンダイさんの前だから言うわけじゃないんだけど、模型メーカーの仕事というのは、見積りや請求がきちんと行なわれるので入ってくる金額の確認がはっきりしているのです。ところが、出版社の仕事というのは、何の確認もなく突然振り込まれてくるので、入ってから〝こんなに安いの!?〟なんてこともある。そうね、まあ、中にはしっかりと金額を決めてくれる所もあるんですが、こういったケースの方が多い。それに間違っても〝こんなにもらってよいのかな!〟ていうことはない（笑）

BC　いいんですか、そんなことしゃべっちゃって……

開田　結局、独身男性が生活していくのには不自由しないというくらいで、余分なお金はイラストを描く資料代に消えてしまいます。

平岡　ふう、たいへんなんですねェ。私もアニメのフィギュアを作る時、速水さんたちによくアニメ資料を見て勉強しろっていわれるんですけど……

開田　アニメはあまり見ないの？

平岡　子供の時は見ていたけど、中学生ぐらいからアニメもマンガもまったく見ていないんです…子供の時も、リカちゃん人形みたいなもので遊んだ記憶がない。

BC　それじゃあ、プラモなんか……

平岡　ぜんぜん（笑）

開田　それは、健在な人生を歩んできたわけだね（笑）じゃあ、アニメのフィギュアはほとんどイメージで作ってしまうわけ。

平岡　イラストや設定でキャラクターの特長はつかむようにしてますが、絵よりそのポーズをした人間の写真の方が資料になりますから……

開田　19世紀後半に写真技術が誕生してからは、名画といわれるような絵画でも写真をベースに描かれているくらいですからね。スーパーリアリズムとまでいかなくても、写真を資料に使うことは重要ですよ。

平岡　ですから、ポーズを決める時、友達にたのんで水着になってもらい写真をとったり、どうしようもない時は、自分でやっちゃう。

BC　誰がシャッターを……

平岡　ポラロイドで、父に……この前、撮ってもらったら「おい、寿恵。おまえ、痩せてるな」っていわれちゃった（笑）（笑）

開田　実は僕もやるんですよ。キングレコードの〝フランケンシュタイン対バラゴン〟のジャケットなんか、発泡スチロールを削って角を作り、上半身裸になってポーズを撮ってみたんです……でも体が貧弱なもんで参考にならなかった（笑）手や指なんかは役に立ちましたけど。死んでも人に見せられない写真です。

平岡　ＭＪマテリアルのララァのイラストはどうやって描かれたんですか、

開田　ララァの時はポジからのダイレクトプリントでしたが、普段はネガからイラスト処理のやりやすい大きさにプリントして作業します。

BC　原画は40cm×40cmぐらいの大きさでした。

平岡　フィギュアは1/10サイズ。頭なんか3cmぐらいなのにあれには驚いたわ……絵の具はどんなものを使うの。

開田　そこが問題なんです、印画紙の表面はツルツルしているでしょ、先ず、リードパウダーというはじき止めで表面処理をして、アニメックス（不透明）で描きます。透明感の必要な部分はリキテックスにアニメックスを混ぜて、エアブラシを使います。

BC　アニメックスって、セル画の彩色に使われているものですね。印画紙に描くというのはイラストの世界でも珍しいテクニックでしょう。

開田　『宇宙船』の表紙（VOL. 14以後）もこのテクニックなんです。メカはハンドルしか作らなくても、衣裳も上半身だけでもモデルさん次第であとは絵で描いてしまえば、世界を作りだすことができる。

商業写真では写真修正として行なわれているくらいで、このテクニックでイラストにまとめているのは少ないんじゃないですか。

BC　さて、今回のセイラの話なんですが、一応、メイキングというあたりをお願いします。

平岡　セイラの塗装は開田さんが……

開田　はい、僕です。入浴中ということなんで、ツヤを強調するためアニメックスを使いグロススプレーでさらにツヤを出しました。

今日（注、8月24日）背景ができたのですが、ちょっとかわったテクニックを使ってるんです。

BC　といいますと……

開田　今回は印画紙ではなく、鏡に描くわけです。

平岡　カガミ？

開田　セイラの入浴場面はテレビ版では第37話、劇場版では「めぐりあい宇宙」であるのですが、このセイラのフィギュアは劇場版なんですよね…ところが、そのままでは面白くないので浴室に姿見ぐらいの鏡を設定したんです。そのためには本物の鏡をつかわなくてはいけないというわけで、このような背景を作りました（背景を棚から取り出す）

平岡　これ鏡なんですか……

開田　アクリルミラーです。

BC　鏡のくもりや水滴なんか本物みたいですね。

開田　水滴はグロスメディムというリキテックスのクリヤー。くもりはツヤ消しのスプレーです。

BC　いやあ、これはプラモやディオラマにも使える手ですね。

開田　僕の仕事はここまでで、後はカメラマンの高瀬ゆうじさんの仕事です。

平岡　これは、前のララァより面白いものになりそうね……。

BC　ところで、平岡さんに質問なんですが女性でこのようなヌードのフィギュアを作ることに抵抗はありませんか？

平岡　仕事ですから……（笑）それに学校では人体彫塑をやってましたから、なんなら男性のヌードもやってみたい。でも、学校ではまとまった作品は残さなかったんです。キメラを作って以来、1/8から1/10ぐらい（約20cm弱）の人体の方が作りやすくて。

BC　次回も開田さんと平岡さんのコンビでフィギュアディオラマというか、フィギュアイラストをやってもらいたいですね。

平岡　あの……いいですか。実は〝クリィーミーマミ・ロンググッドバイ〟のめぐみを作ってみたいんですけど。

開田　いいですねェ。（といって、島津冴子さんが扮したコスチューム写真を取り出す―MJ9月号を御覧下さい）

平岡　わあ、イメージにぴったり……この人の線でフィギュアを作りたい。

開田　それじゃあ、次はセイラ以上のフィギュアを作ってくださいね。

BC　本日はどうもありがとうございました。

〈編集室より〉平岡さんのきれいな京都弁に開田さんもつられて大阪弁になってしまう始末。本当は、会話をそのまま活字にしたかったのですが静岡なまりがまざってしまいそうはので、あきらめました。

開田 裕治
（かいだゆうじ）

昭和28年3月26日生。牡羊座。血液型不明。京都市立芸術大学美術学部デザインコース卒、兵庫県尼崎市出身。在学中より、特撮映画のファンジン『衝撃波Q』を主催、プロのイラストレーターとして活躍している今日も、その会報発行をつづけている。バンダイのプラモボックスアート、エモーションのビデオパッケージ、徳間書店、小学館、講談社の児童雑誌の口絵、図解、キングレコードのジャケット、ポスター等その活躍はアニメ、SF映画を中心に多岐に渡っている。

STAFF ROOM

〝スタッフルーム〟は、Bクラブに作品を載せてくれた人たちの近況を知らすページです。今回はモデラーだけでなく、出渕さんや近藤さんにも登場してもらいました。

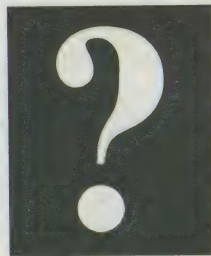
このページの怖しいところは、編集部の影の声（内）が、当人に無断でとっておきの秘密をバラしてしまうことです。

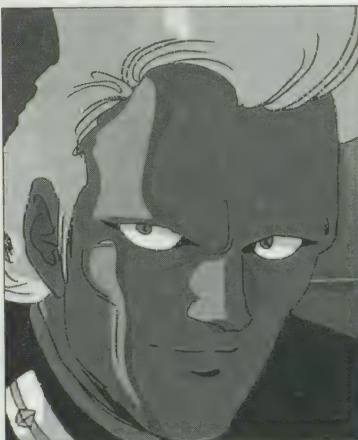
モデラーの方への連絡は編集部が責任をもってとりつぎますので、ファンレターや作ってもらいたい作例等、知らせて下さい。また、Bクラブ誌上に登場してもらいたいモデラーやイラストレーターがあったら、じゃんじゃんリクエスト下さい。**（この頁の担当は社員A）**

小沢 勝三
KATSUMI OZAWA

●最近はキャラクタープラモから遠ざかっていたので、100式のキット作りはけっこう楽しめた。今までのガンプラ（MSVも含めて）と違ってポリキャップを使ってあるので動きいいしね…でも、100式ってヘビーメタルだね。どうせなら、AFV感覚のW・Mみたいなのが出てこないかな**（その気配はないみたい。ところで、小沢さん、RCでゴリアテ作ってもらえませんか？）**

浦野 克人
KATSUTO URANO

●「宇宙船」で〝次元今昔物語〟という３Dページをやっています。ほかに友人の作る８㎜映画で変身シーンのスペシャルエフェクトもやる予定だ。ホラー映画好きでメイクやマスクに興味のある方、連絡下さい。**（第２回ワンダーフェスティバルでゾンビのメイクをして会場を歩き回っていた人が浦野くんです。あんな格好してたら、付き合いたいっていう人が、尻ごみしちゃうんじゃない）**

千草 巽
TATSUMI CHIGUSA

●創刊号では1/100フルスクラッチ・Gディフェンサーのほかに1/100Zガンダムまで作ってしまった。編集部の発注は残酷なもので㊞1/100Zのテストショット組んでもらえない㊉いつまでですか㊞もちろん、渡した翌日だよ。色もちゃんと塗ってさ㊉ひえ～～～っ……という具合で引き受けてしまったのです。その作業時間がなんと22時間。やれば出来るもんだぜ。それにしても、最近〝変型モデラー〟になってしまったな。**（㊞より…千草くん、いつまでたっても顔写真を送ってこないので、きみにそっくりなヤザン・ゲーブルの絵を入れておいたよ。それにしてもヤザンって、ほんとうにきみに生き写しなキャラだねェ）**

三田 孝輔
KOHSUKE MITA

●〝ガチャポン〟といわれる自動販売機で売られているカプセル玩具にはすぐれモノが多い。鳥山劣氏のデザインによる、デフォルメロボットや、戦隊シリーズのメカなど変型してしまうものもある位だ。今回はZガンダムの1/250キットだったが、プラモだけじゃなく消しゴム人形もとりあげて欲しい**（う～ん、君はポピー特機事業部の佐々野さんにとって神サマみたいな人だねェ）**

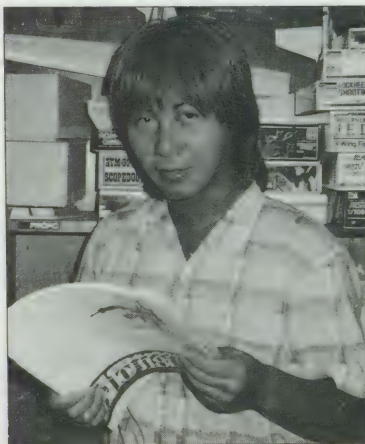
西口 裕久
HIROHISA NISHIGUCHI

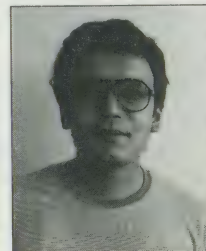
●大阪府立柴島（くにじま）高校２年９組12番の西口裕久です。プラモ歴は９年か10年目ぐらい、最初に作ったのはウォータンラインの大和（宇宙戦艦じゃないよ）だったけど、最近はキャラクター物やガレージキットまで手をのばしています。昨年の暮、僕の家の近くに〝ムゲン大阪店II〟という模型店が開店、ここで速水さんや越智信善さんという有名モデラーと知り会えたのが今回デビューのきっかけでした**（君はラッキーだ）**

速水 仁司
HITOSHI HAYAMI

●大阪の速水です。最近、小学生ぐらいの子が弟子にしてくれと家にやってきます。え～い、マンガ（プラモ狂四郎）と現実の区別もつかんのかい。現実の私は自動二輪の免許をとってないので、スペイシーに乗っております。さて、今回のガブスレイ、前のゼータガンダムにくらべるとプラキャストに慣れたせいか割と楽な作業だったのですが、現在製作中のレイズナーは、もうタイヘン。なにせ全高が32㎝にも及ぶもので、完成は10月中頃までかかってしまいそうです。９月に大河原さんのお宅に伺って、いろいろとアドバイスを頂いたので、レイズナーの立体物としては最高のものにしたいと思ってます。**（速水さんはうわさのガザCも作ってるんだぜ）**

小林とおる
TOHRU KOBAHASHI

今回、名誉ある創刊号に参加でき大変うれしく想います。私、現在26才。港区は白金という所に棲息しております。B（バンダイ）社の広告やカタログ用にキットを組んだりスリングパニヤー（1/100バイファム）やガルバルディα（MS-Xシリーズ）のスクラッチ等を手掛けたのをキッカケに、コミックボンボン誌（講談社発行）でL・ガイムMKIIやZガンダム関係、MJマテリアルの百式やリニアシート等を製作してきました。最近、スクラッチした作品ではサイコガンダムが好きです。(キットの発売が待ちどおしいナァ。）これからは本誌にスクラッチやキットレポートでチョクチョクお邪魔します。作品に対するシビアな意見待っていマス！**（期待してます）**

樫木 篤司
ATSUSHI KASHIKI

●趣味でやっていたプラモ作りなのに、まさか、模型誌にデビューする派目になるとは……。小林とおるくんとは高校時代からの友人だ。いきなり、バンダイの「模型情報」でプラモを作る奴、捜してるんだといわれてやらされたのが今回のメタス。おかげで趣味で作っていたスクラッチのネモ(1/60)が完成できなかった。でも、ZGは好きです。編集の人からいろいろアニメ情報が聞けたしね。**（これからもヨロシク）**

Bクラブは3号もちゃんと出ます!

草刈 健一
KENICHI KUSAKARI

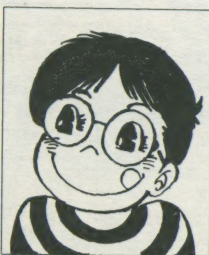
●Bクラブから仕事の依頼が来た。Zのキットでも作るのかナと思っていたら、渡されたものはなんとダーティペア! それもプラ材質じゃなくてソフトビニール。市販になるものは完成体で塗装済みだが、受け取ったケイとユリはテストショットで色が塗ってない……とにかく色を塗ってレポートしてくれというのだけど。それならということで本物の化粧品を使ってみることにしたのです。協力してくれたのは友人のA子ちゃんで、ボクがこんな化粧品を使ってるわけじゃないよ。**(さすが健チャン……人脈が広いね)**

雨宮 慶太
KEITA AMEMIYA

●東映さんの仕事で、「巨獣特捜ジャスピオン」の巨獣デザインや劇中に使われるイラストを描いています。(といっても大先輩の野口竜さんの担当されない回をチョコチョコとやってるだけですが)ほかにジャスピオンのシナリオライター、上原正三先生の小説〝アニーの大冒険〟のイラストも描いてます。昔からプラモは大好きなので作例もやらせてください。**(やってください、ジャンジャン)**

出渕 裕
YUTAKA IZUBUSH

●今さら「聖戦士ダンバイン」なんてと思われる方もいるかも知れませんけど、いろいろ想い入れのあるオーラバトラーを3年前とは違った視点で描いてみたくなったのです。今後、自分でもどのようなイラスト連載になるか、はっきりとしたイメージが定まっていないのですが、御意見があれば是非、お聞かせ下さい。私事ですが、最近スキンダイビングを始めました……(大河原さんもスキンダイビングをやってるんだよね。メカニカルデザイナーになるためには、スキンダイビングが必要なのかな……それとも?)

近藤 和久
KAZUHISA KONDOH

ええっ、何か文を書けって……マラサイの所で書いたらから何もないよう。ボクはマンガ家なんですよ……〆切に追われて外に出るヒマだって無いんだから。ねェ、講談社の米田サン。**(ふふふ、近藤さん、何を恐れているのです。ちゃんと次の仕事は用意してありますよ。小田さんが図面にディテールを加えた1/60Zガンダムをさらにスーパーディテールにしてもらいたいんだけど、もち第2号の企画でね)**

Bクラブ第3号の予告です。メーンは今回、出番がなかった石井和夫さん製作によるフォウ・ムラサメだ。(ミンキーモモのマテリアルに載るフィギュア製作が忙しくてBクラブに参加できなかったわけ)せっかく、第35話(11月2日)で再登場したフォウだけど、その次の回で死んでしまうんだ。そんなわけで、フォウの追悼特集を組んでしまうのさ。写真がそのファーストモデルだけど、誌面に載るのは、もっと改良が加えられたものとなる。さらにZGの作画監督である北爪宏幸さんの描き下しイラストもあるぞ!

フィギュアはこのほかに、うる星ほか高橋留美子キャラを作らせたら右に出る者はいないといわれる三星政広さんも登場。もちろん、ひらおかとしえさんの新作もあります。どんなフィギュアを作っているかはヒミツ!

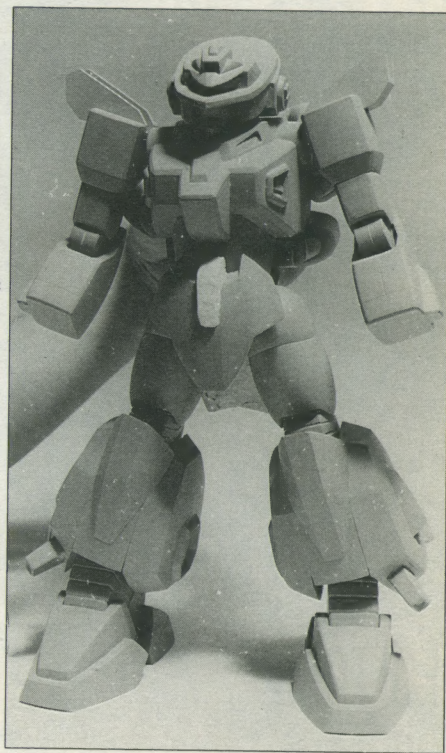
メカの方もすごい!10月3日にスタートした「蒼き流星SPTレイズナー」の主役メカ、レイズナーのビッグスケールモデルに速水仁司さんが挑戦。13話以降の改造タイプのレイズナーとなるだろう。下の写真はその途中段階。とにかく、でっかいレイズナーです。また、次号からレイズナーのメカニカルストーリーも連載開始されます。

10月17、18日(大阪は23、24日)に開かれたプラモ見本市に向けて、プロモデラーはがんばっています。千草さんがキュベレイ、草刈さんがバーザム、小林さんがディジェ、速水さんがガザC等々……と見本市用のモデルが続々と作られています。これらのスクラッチモデルの一部も紹介(MJマテリアル〝ZGメカニック編PARTⅡ〟としてまとめられます)する予定です。

さあ、この予告を読んだキミ! 今からでも遅くない。48ページを見て、Bクラブ第3号に参加してみないか!(作品は11月20日到着分なら、3号の〆切りに間に合うよ、予告担当者Mより)

12月15日ごろ発売です

Face

岡本 麻耶

BC 年令の事なんか聞いていいですか？

岡本 はい。18歳で～す。生年月日は昭和42年2月3日。星座は水がめ座……この本、Bクラブっていうんですか…私の血液型はBよ。

BC 「Zガンダム」がデビュー作？

岡本 はい、そうです。ほかに「メガゾーン23」で〝女A〟なんてのが…Zガンダムのほかには「マジカル・エミ」の弘田マキ子、それに「タッチ」にも。

BC エマ・シーンていうのは、設定じゃ24歳でしょ。自分より上の年令の声って難しくない…。

岡本 難しい…だって、カミーユの飛田さんは私よりずっと上なの。例えばケンカするシーンでも、同じ年令同志のケンカになってはいけないわけでしょ。24歳の女が17歳の少年を相手にするようにやるわけだから、その辺のニュアンスがすごく難しいわけ。

BC アニメではエマはヘンケンと恋仲になっていくんでしょ。

岡本 そうみたい…でも、個人的にはシャア様の方が好き。

BC 前のガンダムは見ていた。

岡本 もちろん。だから、エマの役が決った時はうれしかった。

BC エマは、時々出なくなるね。

岡本 その辺は富野監督じゃないとね……。Zガンダムストーリーが複雑だから出番のない日でも毎週月曜日のアフレコには立ち合わせてもらってます。

BC 尊敬する声優さんは。

岡本 野沢雅子さんです。

BC ああ、「銀河鉄道999」の鉄郎くん。将来は声優だけじゃなく女優も……。

岡本 野沢さんのように舞台でも活躍されている女優さんを目指したいです。

BC 趣味は…プラモデルなんか作ります。

岡本 （カワルドスーツのリック・ディアスを手渡されて）わあ、かわいいエマがついてる。私、これ作ります…。それと童話を書いてみたい！

BC じゃあ、Bクラブに連載しませんか？

岡本 まだまだ。そのために、今、学校へ行って勉強してるんです。

BC 声優の仕事と学校の方もがんばってね。

〈ファンレターの宛先〉
〒424 静岡県清水市袖師町702
(株) バンダイ静岡工場Bクラブ編集部　気付

EDITORS ROOM

◆Bクラブを創刊するきっかけとなったのは5月に行なった人材募集でした。予想をはるかに上回る反響に驚いたと同時に、このエネルギーを吸収する器を用意しなくてはいけないと痛感したのです。創刊号は作例中心なため既存の模型誌とかわらないじゃないかと思われるかも知れませんが、読者である皆さんの参加によって新しいスタイルの雑誌になっていくのです。尚、人材企画作品集〝フレッシュブレーン〟もほゞ同時に発刊になりますので、こちらもよろしく。（加藤）

◆創刊号がなんで、ナンバー２なのかって？それはねＭＪマテリアル⑩の〝パーキングエリア〟を買えば謎が解けるよ。（安蒜）

◆最近のメカデザインはイラストセンスが先行してしまって立体との結びつきが弱くなっているような気がします。そういった状況を打破するには立体物も同時進行してデザイナーに疑問を投げかけていかなくてはいけません……そういった意義からもフルスクラッチモデルを先行して作るわけなのです。ただ単に誰それが先に作ったからエライなどという狭い了見のものではいけないのです。（作例発注係の安井）

◆レイズナーのメカデザインには大河原邦男氏の仕事に関する年輪のようなものを感じさせます。目新しければよいというばかりではヒットは生まれぬでしょう。こんな考え方をするのも私が齢のせいかな。(井出)

◆今まで色々な本の編集にかかわってきたけど、模型誌というのは初めて…ちょっととまどったけど楽しい仕事でした。目次に登場してもらった岡本麻耶さん、声だけというのはもったないくらいのカワイ子ちゃんでした。次回は誰にする!?（村田）

広告のご案内

B-CLUBは、単にホビーを追求しただけの模型雑誌ではありません。ですから、デザイナーやイラストレーター、シナリオライター等のクリエイターから、10代～20代の模型マニア、パソコンマニア等、実に幅広い読者層にアピールいたします。ホビー誌としては今後最も期待できるものと自負し、広告の可能性を追求していくつもりです。

広告のお問い合せ・お申し込みは——
㈱レイ・アップ
東京都港区南青山2-26-37 梅窓ビル3F 〒107
☎03(404)8916㈹ FAX03(404)8940

■編集・(株)オフィスIDE■編集協力・ペンハウス、伸童舎、安井ひさし、会川昇■コーディネーター・井出ヨシユキ■写真・高瀬ゆうじ、スタジオUNI■写真取材・中島秋則■デザイン・(株)藤森デザイン事務所(株)レイアップ

©創通エージェンシー・日本サンライズ・NTV・テレビ朝日・東映・旭通信社

'85年度バンダイ全ホビー製品リスト

●1月

1/144	ヌーベル ディザード	¥600
パロチェンマン	大魔神	¥400
1/350 ザ・特撮	ゼットン	¥400
ガラット	パティーグガラット	¥300
	カミーグガラット	¥400
HCM	エルガイムMKII	¥2,500
HCM	S.H.C.M. MKI	¥3,800
1/25	フェラーリ GTO	¥2,300
1/24	53コルベット	¥2,300
〃	ダッヂ チャレンジャー	¥2,300

●2月

ロボチェンマン	カミーグ	¥400
〃	カミーグガラット	¥400
〃	ジャンブー	¥400
〃	ジャンブーガラット	¥400
1/20 北斗の拳	ケンシロウVSシン	¥300
〃	ケンシロウVSレイ	¥300
1/24	ブガッティ35B	¥2,300
〃	'57 コーベット	¥2,300
〃	'56 Tバード	¥2,300

●3月

ロボチェンマン	パティーグ	¥400
〃	パティーグガラット	¥400
1/12 北斗の拳	ケンシロウ	¥500
オットバイ	スズキGSX-R750	¥400
	ヤマハFZ750	〃
	ホンダNS400R	〃
1/24	カマロZ 28	¥2,300
〃	'57 シェビーハードトップ	¥2,300
1/25	マセラティ3500G7	¥2,300

●4月

1/144 Zガンダム	ガンダムMKII	¥500
〃	ハイザック	¥500
1/12 北斗の拳	ケンシロウ	¥500
オットバイ	カワサキGPZ 600R	¥400
〃	スズキRG400Γ(ガンマ)	¥400
〃	ホンダ NSR500	¥400
パロチェンマン	ゴジラ	¥400
	キングギドラ	¥400

●5月

1/100 Zガンダム	ガンダムMKII	¥1,200
1/144 〃	リックディアス	¥700
パロチェンマン	ケンシロウ	¥400
〃	シン	¥400
1/24	'57 シェビー・ハードトップ	¥2,300
1/25	マセラティ3500GT	¥2,300
1/24	'69 カマロZ 28	¥2,300
ザ・ウインチロボ	ジェットヘリ	¥4,300

●6月

HCM Zガンダム	ガンダムMKII	¥2,000
1/144 〃	ガルバルディβ	¥500
1/100 〃	ハイザック	¥1,200
パロチェンマン	ガメラ	¥400
〃	ドラキュラ	¥400
ロボチェンマン	ガンダムMKII	¥400
北斗の拳	3人セットバトルモデルNo.1	¥300
センサロボ	ベートーベン	¥3,200

●7月

1/100 Zガンダム	リックディアス	¥1,200
〃	ガルバルディβ	¥1,000
HCM 〃	ハイザック	¥2,000
音方向感知ロボ	コッチロボ	¥4,800
パロチェンマン	フランケンシュタイン	¥400
ロボチェンマン	ハイザック	¥400
北斗の拳	3人セット バトルモデル No.2	¥300
ポケッタシリーズ	スカイライン 改	¥200
〃	スタリオン 改	〃
〃	セリカ 改	〃
〃	ソアラ 改	〃
〃	フェアレディ 改	〃
〃	コスモ 改	〃

●8月

1/144 Zガンダム	Zガンダム	¥500
1/100 Zガンダム	リックディアス	¥1,200
1/144 〃	マラサイ	¥500
〃	ジムII	¥400
〃	ザクキャノン	¥500
〃	ザクタンク	¥600
〃	ザク強行偵察型	¥500
〃	グフ飛行試験型	¥500
〃	ジムキャノン	¥400
カワルドスーツ	ガンダムMKII	¥300
〃	ハイザック	¥300
ロボチェンマン	チェンジロボ	¥400
ポケッタシリーズ	トヨタ カローラII 改	¥200
〃	ニッサン エクサ 改	〃
〃	ミツビシ ミラージュ 改	〃
〃	ホンダ シティ 改	〃
〃	マツダ ファミリア 改	〃
キン肉マン2体セット	キン肉マン キン肉マンマリポーサ	¥300
	キン肉マンソルジャー キン肉マンゼブラ	〃
	キン肉マンスーパーフェニックス キン肉マンビッグボディ	〃
	オバケのQ太郎	¥400
1/48 トラック野郎シリーズ	夢街道	¥1,400
	さすらい超特急	〃
	男の浪漫	〃
	熱血漢	〃
	戦国風雲児	〃
	竜虎激闘	〃
HCM	バルキリーVF-1J	¥2,800
〃	バルキリーVF-1A	〃
マクロス	VF-1Jアーマードバルキリー	¥300
〃	VF-1Jバトロイドバルキリー	¥700

●9月

1/144 Zガンダム	百式	¥600
〃	ネモ	¥500
〃	GMスナイパー	¥400
〃	マリンハイザック	¥500
〃	武器セット	¥300
カワルドスーツ	百式	〃
ポケッタシリーズ	シルビア 改	¥200
〃	タウンエース 改	〃
〃	ダットラ 改	〃
〃	ホンダF2 改	〃
ポケッタシリーズ	パジェロ 改	¥200
〃	カマロ 改	〃
1/32 トラック野郎シリーズ	男一世一代	¥3,000
〃	御祭神輿太鼓	〃
〃	浮世旅がらす	〃
〃	恋愛別離人生	〃
1/100スーパーバトロイド	VF-1S	¥500
1/100アーマードバルキリー	VF-1S	¥300
〃	VF-1A	〃
〃	VF-1J	〃

●10月

1/100 Zガンダム	百式	¥1,200
〃	Zガンダム	¥2,000
1/2200	アーガマ	¥300
1/72 マクロス	スーパーファイターVF-1S	¥800
〃	スーパーファイターVF-1J	〃
〃	スーパーファイターVF-1A	〃
ラブリーギャルズコレクション	ダーティペア・ケイ	¥3,800
〃	ダーティペア・ユリ	¥3,800
カワルドスーツ	Zガンダム	¥300
アーマードレディ	マークIIレディ	¥1,500
	Zレディ	〃
	バルキリーレディ	〃

●11月

1/144	ギャプラン	¥700(予)
ロボチェンマン	Zガンダム	¥400(予)
1/60	Zガンダム	¥3,500(予)
1/300	サイコガンダム	¥600(予)
1/220	アッシマー	¥300(予)
1/144	Gディフェンサー	¥700(予)
ロボチェン	バルキリー	¥400(予)
1/100	レイズナー	¥300(予)
1/100	グライムカイザル	¥300(予)
HCM	百式	¥2,000(予)
1/72	バトロイドバルキリー VF-1S	¥700(予)
〃	可変VF-1J マックスタイプ	¥1,500(予)
〃	可変ミリアタイプ	〃
〃	可変VF-1S	〃
1/100	可変スーパーVF-1S	¥800(予)
〃	可変スーパーVF-D	〃
1/6フィギュア	クリィミーマミ	¥3,800(予)
〃	森沢優	〃
1/12スパイラルゾーン	ブルソリッド	¥3,000(予)
〃	ハイパーボクサー	〃

●12月

1/72	レイズナー	¥800(予)
1/100	ブルグレン	¥300(予)
〃	ドトール	〃
〃	ブレイバー	〃
〃	ベイブル	〃
1/220	リックディアス	未
〃	ガンダムMKII	未
〃	Zガンダム	未
1/144	メタス	¥700(予)
〃	ガブスレイ	¥700(予)
〃	ハンブラビ	¥600(予)
1/72	可変バルキリー1D	¥1,500(予)
〃	〃 1A	〃
1/100	可変マックス1J	¥800(予)
〃	〃 ミリア1J	¥800(予)

ビークラブ　発行日／1985年11月15日　発行人／山科　誠　企画編集／加藤　智　編集製作／バンダイ静岡工場　〒424静岡県清水市袖師町702
TEL0543(65)5362　発行／㈱バンダイ　〒111東京都台東区駒形2-5-4　TEL03(842)5151　印刷／小野美術印刷　定価480円
ISBN4-89189-381-8 C0076 ¥480E

DIRTY PAIR

Original Special Video

魅惑のハード・アクション巨編

アニメ界に新たな旋風を巻き起こした美女二人。ラブリーエンジェル、ケイ＆ユリ。彼女たちが大活躍する注目の話題作「ダーティペア」が遂に完全オリジナル版でビデオに登場。銀河に起こる様々な難事件を持ち前の知恵と勇気とお色気で解決していくその姿はそのままに、スリルとサスペンスに満ちたストーリー設定でさらにハードでダイナミックなアクションを展開。オリジナルビデオならではの、ＴＶでは描ききれない大迫力の超ド級シーンをふんだんに取り入れて、現在スタッフ、キャストが悪戦奮闘中！マミ、モモに続くエモーションのオリジナル第３弾。お楽しみに。

ラブリーエンジェル号が護衛する宇宙艇が、着陸寸前に原因不明の大爆発。その事故機にはケイとユリにも秘密にされた、この世界には存在しないという貴重なものが積載されていた。この惑星ウクバールには何かがある!?事件の真相追求のため俊敏な行動をとるケイとユリ。だが、彼女たちの行く手には想像もつかない奇怪なアクシデントがまっていた。依頼主の死、謎の少女、そして不思議なイリョージョン…。かくて、悪名高きダーティペアの異名をもつ二人は、事件の鍵をにぎる行方不明の少女を求めて、この星のもっとも危険な地帯ノーランディアへと急ぐのであった。

〔STAFF〕
■プロデューサー／長谷川 徹
■チーフ・ディレクター／奥脇 雅晴
■シナリオ／伊藤 和典
■キャラクター・デザイン
作画監修／土器手 司
■作画監督／清水 恵臓
■制作／日本サンライズ

WWWA ダーティペアの大勝負

©高千穂＆A・A・日本サンライズ・NTV

ダーティペア 応援団員大募集！

オリジナルビデオ版「ダーティペア」に関するご意見、ご希望をお寄せください。お寄せくださった方には、ダーティペア最新情報をお送りします。60円切手を同封した封筒に、住所、氏名、年齢を明記して下記宛先まで。
〒150 東京都渋谷区神山町10番3号 ネットワーク神南ビル6F エモーションファミリークラブ内ダーティペア応援団係

BANDAI BRAIN BANK MEDIA B-CLUB 2 ビークラブ

Emotion New Item

超ド級怪獣映画

「ヤマタノオロチの逆襲」

伝説の巨大怪獣ヤマタノオロチが現代日本に出現！迎え撃つ経験なき軍隊。オロチ内部に捕われた女性考古学者の運命は!?——マペット映画〝早撃ちケンの大冒険〟で絶賛を浴びたDAICONFILMが製作中の〝ヤマタノオロチの逆襲〟がクランクアップ。目下、最後の追い込み編集中。原案・脚本・監督は赤井孝美。ご期待ください。11月28日発売予定!!

©ダイコンフィルム・ゼネラルプロダクツ

ウルトラセブン①

- 姿なき挑戦者
- 緑の恐怖
- 湖のひみつ
- マックス号応答せよ

©円谷プロ

あの懐かしの「ウルトラセブン」シリーズがＬＤになって新登場！待望の第１巻はＴＶ放映第１話から第４話までを完全収録。セブンに挑む無気味な宇宙人、そして怪獣群。忘れられない数々の激闘シーンが大迫力鮮明画像で今、甦る!!
カラー107分 多重音声 ￥11,000
CLV(長時間ディスク) 10/28発売

【驚異の七大特長】
①幻の予告編フィルム(2～4話)収録 ②ノンクレジットタイトル収録 ③ハワイ版タイトル収録 ④音声は右チャンネルがフィルムサウンドトラック、左チャンネルがMEテープからの収録(多重音声) ⑤写真満載、豪華12ページ資料ファイル付(高山良策造型資料入り) ⑥成田亨描きおろし見開き大型イラスト ⑦プリントは現存する最良最高のネガからの完全ニュープリント

10/28発売の新作アイテム

VIDEO

楳図かずお「うばわれた心臓」	カラー45分	￥9,800
謎の円盤UFO⑥	カラー100分	￥13,800
新・ルパン三世④	カラー100分	￥12,800
ブロディ&ハンセンinプエルトリコ	カラー45分	￥10,000
シューティング・マッチ	カラー60分	￥12,000

ＬＤ

未来少年コナン⑥	カラー115分	￥9,800
超時空世紀オーガス②	カラー50分	￥8,800

★エモーションのビデオソフトは全国のビデオ店、レコード店等でお買い求めになれます。もし、お近くのお店にない場合は通信販売でお求めください。作品名、ＶＨＳかベータかを明記し、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を記入の上、現金書留にて代金と送料(500円)を同封してお申し込みください。〒150 東京都渋谷区神山町10番３号 エモーションファミリークラブ

●お問合わせ☎ (03)468-8211
●販売代理店 株式会社AE企画
●発売元 バンダイグループ ㈱ネットワーク・フロンティア事業部 東京都渋谷区神山町10-3 〒150

定価 480円

ISBN4-89189-381-8 C0076 ￥480E 定価480円 ㈱バンダイ